

И  
Г  
Р  
О

## МАНИА

№ 4(43) 2001

Руководства и прохождения  
Blade of Darkness  
"Руна" (Rune)  
SimCoaster  
Undying  
Wizards & Warriors  
И НЕ ТОЛЬКО!

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 &gt;

Clive Barker's Undying

Разум в СЕТИ

Шаг от вымысла к реальности



STAR WARS в RPG

Ролевая система для джедаев

КИНО на экране  
МОНИТОРА

Видеоплееры — что выбрать?

ЭВОЛЮЦИЯ палки-копалки...  
...или как размножаются джойстики

Вскрытие "Руны"

Оптимизация

работы в Интернет

Аниме: Три части множества

Counter-Strike:

карты cs\_milnia и de\_train

Обзор бесплатных почтовых серверов

Создание шкурок для Insane

Редактор уровней Tomb Raider Chronicles

Детальный разбор MTG: Planeshift

Скринтурс, Тест, Кроссворд, Турнирные задачи

ВЕРДИКТ  
16

НОВЫМ ИГРАМ

РАЗБОР

12

ВЫХОДЯЩИХ ИГР



Игровой CD-ROM МАНИА

№ 1

МАКСИМУМ ОТ  
WVX  
MAX  
МАКСИМУМА



..... Не упустим момент!

Skybook®

Портативный компьютер  
для активных людей.  
Мощный, легкий, надежный.  
Удобен для деловых поездок, работы  
дома, переноса информации.

Ноутбук K-Systems SkyBook  
на базе мобильного процессора  
Intel® Pentium® III 650MHz  
с технологией Intel® SpeedStep™



**К-СИСТЕМС®**

Москва (095) 495-1167, 948-3650,  
Санкт-Петербург (812) 327-6556,  
Оренбург (3532) 776-011,  
Астрахань (8512) 390-553,  
Курган (35222) 34-633,  
Сыктывкар (8212) 445-794

Розничный магазин:  
Москва: (095) 208-4554, 208-4724  
С-Петербург: (812) 327-6556, 279-1909

[sales@k-systems.ru](mailto:sales@k-systems.ru)  
<http://www.k-systems.ru>



# ИГРОМАНИЯ

**П**риветствую! После ноябрьско-декабрьского шквала ежедневных игровых релизов наступило прогнозируемое январское затишье, и мы сбивались с ног, пытаясь сообразить, про что же написать в "Вердикте" и в "Матрице", при условии, что почти ничего значимого не появляется. Оживление наступило с середины февраля и постепенно набирает обороты, подобно раскручивающейся спирали. Думаю, продлится это до начала лета. Внимательно следите за выходящими играми (а мы вам поможем, насколько это в наших силах), так как, по неизвестным науке причинам, все, что появляется в конце зимы и весной, сопровождается куда большей помпой, чем то, что низвергается на рынок в месяце декабре. Можно случайно пропустить то, что пропускать не хотелось бы.

Обращаясь к нынешнему номеру, первым делом отмечу "Территорию разлома". Помимо практических статей о видеоплеерах и оптимизации работы в Интернет, в ней публикуются завершающая статья дуэлогии по аниме и аналитическая "Разум в Сети". Касательно первой. Я бы рекомендовал прочесть ее всем и каждому, независимо от отношения к японцам, японской мультипликации, крашеным волосам, огромным глазам и всему остальному, что мы разумеем, произнося слово "аниме". Особенно — тем, кто аниме не любит. Не для того, чтобы мгновенно перекопаться в истового поклонника. Для повышения собственной эрудиции. И — "Разум в Сети". Статья — крайне нерезонансная и вместе с тем сложная для восприятия. Она даст вам обильную пищу для размышлений, если вы сможете пробиться через тернии словесных построений к смыслу. Геймер просил передать, что "всячески счастлив" будет услышать ваши соображения по поводу всего в ней высказанного.

Далее. В рамках рубрики "Интернет" мы продолжаем знакомить вас с бесплатными онлайн-играми, не требующими оплаты по кредитной карточке. Ранее мы рассказывали о T4C, сейчас настала очередь Runescape, и список продолжится в следующих номерах.

Рубрика "Вне компьютера" в этот раз получилась на удивление всеохватывающей: по статье выпало на долю коллек-

ционных карточных игр, ролевых систем, полевок и настольных воргеймов. Почти весь спектр. Особенное внимание уделил материалу по "StarWars" — возможно, если "вы еще не", то именно эта система станет для вас той ступенькой, благодаря которой вы ступите на бесконечную лестницу знакомства с внекомпьютерными играми. Поверьте, они заслуживают того, чтобы ими интересоваться и в них играть, и каждый может найти себе направление по вкусу.

Еще две вещи. Во-первых, самые теплые отзывы заслужила рубрика "Обзоры демо-версий". Будем продолжать. И во-вторых, анкеты пока еще продолжают приходить, поэтому мы пока не стали подводить итоги — хотелось бы учесть все мнения и пожелания. Переносится на следующий номер.

Ну и, наконец, самое важное заявление, которое мне бы хотелось сейчас сделать. Хочу вам сообщить, что мы решили переориентироваться на зарубежный журнальный рынок. Для этих целей мы сейчас набираем переводчиков, и к осени журнал будет выходить исключительно на английском языке. Но для вас это, в сущности, ничем особенно страшным не грозит, так как все статьи, публикуемые в журнале, будут выкладываться на компакт в русском варианте. Это совершенно нетрудно организовать, т.к. все будет изначально писаться на русском и лишь потом переводиться на английский. Описание программ и утилит, помещаемых на CD, также планируется ставить в двуязычном варианте. В целом, мы убеждены, что на западном рынке у нас самые радужные перспективы, так как зарубежных аналогов ни "Мании" как таковой, ни тем более ее компакта не существует. Причем англофикация "Мании" для отечественного читателя в общем итоге выльется в серьезные преимущества, так как в несколько раз возрастет аудитория журнала, что, как следствие, позволит в несколько раз увеличить страничный объем, вложить несколько постеров, приложить второй компакт-диск — и так далее. Проект захвата зарубежного рынка компьютерно-игровой периодики проходит у нас в редакции под кодовым названием "Первое Апреля".

С которым вас и поздравляю. Читайте журнал, пусть он вам понравится.

**Денис Давыдов**  
editor@igromania.ru

О Т Р Е Д А К Ц И Я

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»

Генеральный директор

Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)

Зам. ген. директора

Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

Зам. главного редактора

Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Редакторы

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)

Андрей Шаповалов (termi@igromania.ru)

Арт-директор

Роман Несмелов (romis@igromania.ru)

Дизайн и верстка

Илья Голиев (ib@igromania.ru)

Программист

сайта и компакт-диска

Денис Валеев (dionis@igromania.ru)

Вспомогательный состав

Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)

Вредоносный состав

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Вдохновляющий состав

Катя Синичкина (kat@igromania.ru)

Корректор

Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

## СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)

(podpiska@igromania.ru)

Серьян Смакаев

Алексей Подгорецкий

Михаил Рязанов

## СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

тел./факс 975-7409, тел. 975-7410

reclama@igromania.ru

## ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Козлова

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.

Тел. (095) 975-7409, 975-7410

e-mail: editor@igromania.ru

сайт: www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».

Заказ № 652. © «Игромания», 1998-2001.

Тираж 32750.

В связи с постоянно происходящими изменениями и расширениями «Игромании» всегда требуются новые авторы, а также редакторы. Обращаться по электронной почте на editor@igromania.ru.



**НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН****04-11**

Игры	04
Индустрия	07
Россия	10
Интересности	10
Даты выхода игр	11

**CD-МАНИЯ****12-25**

"CD-Мания" и компакт-диск	12
<b>ИГРОВАЯ ЗОНА</b>	12
Демоблок	22
По журналу	23
Всякое разное	24

**R&S: В РАЗРАБОТКЕ****26-49**

Z: Steel Soldiers	26
Tropico	28
Freedom Force	30
Takeda	32
Commandos 2	34
Dark Ore	35
Conflict: Desert Storm	37
Nomads	38
Microsoft Train Simulator	40
One Must Fall: Battlegrounds	42
Disciples II: Dark Prophecy	43
Independence War 2: Edge of Chaos	44
Пророк и убийца	46
<b>Обзоры демо-версий</b>	<b>48-49</b>
Штурм, 3D World War II, Art is Dead,	48
Hired Team: Trial GOLD, NBA Live 2001,	48
Ski-Doo X-team Racing	49

**R&S: ВЕРДИКТ****50-67**

Clive Barker's Undying	50
Blade Of Darkness	52
Settlers IV	56
Age of Sail 2 ("Век Парусников 2")	58
SimCoaster	60
ProRally 2001	62
Screamer 4x4	63
<b>Блок микрорецензий</b>	<b>65-67</b>
Art Is Dead, Arabian Nights, Cabela's 4x4 Off-Road Adventure	65
Ducati World, Icewind Dale: Heart Of Winter,	66
Three Kingdoms: Fate Of The Dragon	66
NASCAR Racing 4, NBA Live 2001, Hellboy ("Суперперец")	67

**ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА****68-79**

Кино на экране монитора. Видеоплееры — что выбрать?	68
Оптимизация работы в Интернет	72
Аниме: Три части множества. Вторая и заключительная статья в серии	74
Разум в Сети. Шаг от вымысла к реальности	77

**DEATHMATCH****80-85**

Новости Deathmatch	80
Quake III: Arena	80
Unreal Tournament	80
Counter-Strike	82
Клубные новости	83
Сводка "Компьютерные клубы Москвы"	85

**ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ****86-91**

Железные новости	86
Эволюция палки-копалки или Как размножаются джойстики	88

**ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ****92-93**

Сохраняем контакты, лечим мониторы, покупаем винчестеры	92
---	----

**АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК  
ИГР В НОМЕРЕ**

3D World War II	48
4x4 Evolution	04
Age of Empires	10
Age of Empires II	12
Age of Sail 2 (Век Парусников 2)	58, 108
Age of Wonders	12
America: No Peace Beyond the Line	108
American McGee's Alice	108
Arabian Nights	65
Art is Dead	22, 48, 65
Baldur's Gate 2: Throne of Baal	06
Baldur's Gate: Dark Alliance	06
Blade of Darkness	12, 24, 52, 130
Blox	22
Cabela's 4x4 Off-Road Adventure	65
Carnivores: Ice Age	22
Casanova (Казанова)	07
Civilization 3	10
Clive Barker's Undying	04, 24, 50, 108, 132
Colin McRae Rally 2	108
Commandos 2	34
Conflict: Desert Storm	37
Counter-Strike	12, 24, 82, 85
Creatures	07
Crusader	10
Cultures	23, 109
Dark Ore	35
Deus Ex	07
Diablo II	13
Dino Crisis	22
Disciples	14
Disciples Gold Edition	04
Disciples II: Dark Prophecy	43
Dreamland Chronicles: Freedom Ridge	08
Ducati World	66
Duke Nukem 3D	14
Duke Nukem Forever	06
Everglade Rush	04
Fallout 2	16
Fallout Tactics	10
Flanker	04
Freedom Force	30
G.T.A. 2	16
Galactic Civilizations	08
Giants: Citizen Kabuto	108
Ground Control	16
Gunman Chronicles	24
Half-Life	16
Half-Life: Opposing Force	22
Harley Davidson Motorcity: Wheels of freedom 2	109
Heist	22, 23, 109
Hellboy (Суперперец)	67
Heroes of Might and Magic III	16
Hired Team Trial	16
Hired Team: Trial GOLD	49
Homeworld	16
Icewind Dale: Heart Of Winter	66
Проклятые Земли	22
Incubation	16
Independence War 2: Edge of Chaos	44
Insane	141
Отверженные: Тайна Темной Расы	22
JetFighter IV	22
Kao The Kangaroo	22
Kingdom Under Fire	22, 108
Leadfoot	07
Legends of Might and Magic	07
Lock On: Modern Air Combat	04
Max Paine	06
MechWarrior IV: Vengeance	16
Memory3D	22
Microsoft Train Simulator	40
NASCAR Racing 4	67



NBA Live 2001	49, 67
Need For Speed: High Stakes	22
NFS: Motorcity Online	10
Nomads	38
One Must Fall: Battlegrounds	42
Oni (Они)	24
Штурм	22, 48
Parkan. Железная Стратегия	22, 23, 24
Prince Of Persia	109
Prisoner of War	06
Project I.G.I.	23
ProRally 2001	62
PsyWorld	22
Quake	18
Quake II	18
Quake III: Arena	18, 23, 24, 80, 136
Rainbow Six: Takedown	08
Red Alert 2	06, 18, 22, 23
Resident Evil	10
Robot Arena	08
Rune (Руна)	18, 24, 106, 134
Runescape	99
Sacrifice	20, 108
Screamer 4x4	63
Settlers IV	23, 56
Severance: Blade of Darkness	07
SimCity	110
SimCity 2000	110
SimCoaster	24, 60
Sims Online	10
Ski-Doo X-team Racing	22, 49
State of War	22
Stunt Track Driver 2	109
Sudden Strike	20
Summoner	22
Takeda	32
Team Fortress	06
The Last Express	10
The Legend of the Prophet and the Assassin	46
The Matrix	06
Three Kingdoms: Fate Of The Dragon	66
Tomb Raider Chronicles	23, 139
Toy Gladiator	06, 23
TRANS	22
Tropico	28
Ultima IX: Ascension	117
Ultima Online 2	10
Unreal Tournament	20, 24, 80, 82
Warlords Battlecry	20
Warzone Online	04
Wipeout	04
Wizards & Warriors	24
World War 2: Normandy	108
Worms 2	110
WWF With Authority!	04, 24
X-Com: Alliance	04
X-Com: Enforcer	04
Z: Steel Soldiers	26
Zeus: Master of Olympus	20
Агент	24
Братья Пилоты	10
Казачи: Европейские Войны	22
Операция Пластилин	10

#### **Внекомпьютерные игры**

Babylon 5	116
D&D 3rd edition	116
Disk Wars	117
Dragon Lords of Melnibone	117
Dragonlance	116
Mage Knight	117
Magic: The Gathering	23, 117, 118
Ravenloft	116
StarWars RPG	121
Ultima Resurrection RPG	117
Warlords	117
Эпоха Битв	124

## **ИНТЕРНЕТ 94-103**

Новости Интернета	94
Бесплатный сыр онлайн. Обзор бесплатных почтовых серверов	97
Runescape. Ultima Online для бедных, или MMORG по-английски	99
Интересное в Сети	102
Игровые ссылки	103

## **АНТИХАКЕР 104-105**

Защита паролем. О том, как сохранить тайное в тайне	104
---	-----

## **ВСКРЫТИЕ 106-107**

Советы старого викинга	106
------------------------	-----

## **КОДЕКС 108-110**

Стандартные коды	108
Шестнадцатиричные коды	109
Игровые ресурсы	109
Антиквариат	109
Ускорение MPEG4	110

## **САМОПАЛ 112-115**

О том, без чего игра — не игра, а технологическая болванка	112
--	-----

## **ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 116-129**

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	116
Planeshift, или Сдвиг по Фазе	118
StarWars RPG	121
"Эпоха Битв". Советы по тактике	124
Февраль. Конраннер, торжествуя...	127

## **МАТРИЦА 130-135**

Blade of Darkness	130
Clive Barker's Undying	132
Rune ("Руна")	134

## **МАТРИЦА ПЛЮС 136-142**

Quake III: Arena своими руками. Урок 3: FAQ	136
Вторая жизнь для Лары Крофт.	
Редактор уровней Tomb Raider Chronicles	139
Красота бездорожья. Создание шкурок для Insane	141

## **ЮМОР 144-145**

Работники службы техподдержки рассказывают...	144
Двадцать особенностей русского программиста	145
Аутотренинг для пользователей Windows	145

## **МОЗГОВОЙ ШТУРМ 146-151**

Конкурс "Пять турнирных задач"	144
Тест №7. Squad-Based Combat Simulation	146
Подведение итогов за №12(39) 2000	147
Кроссворд	150

## **ПОЧТА "МАНИИ" 152-156**

О полезности модов,	
о правильности жестокости и о народно-творческих конкурсах	152

## **ПОСТЕР 157-158**

Quake III: Team Arena и Undying	157/158
---------------------------------	---------

## **ПОДПИСКА 159-160**

## **РЕКЛАМА В НОМЕРЕ**

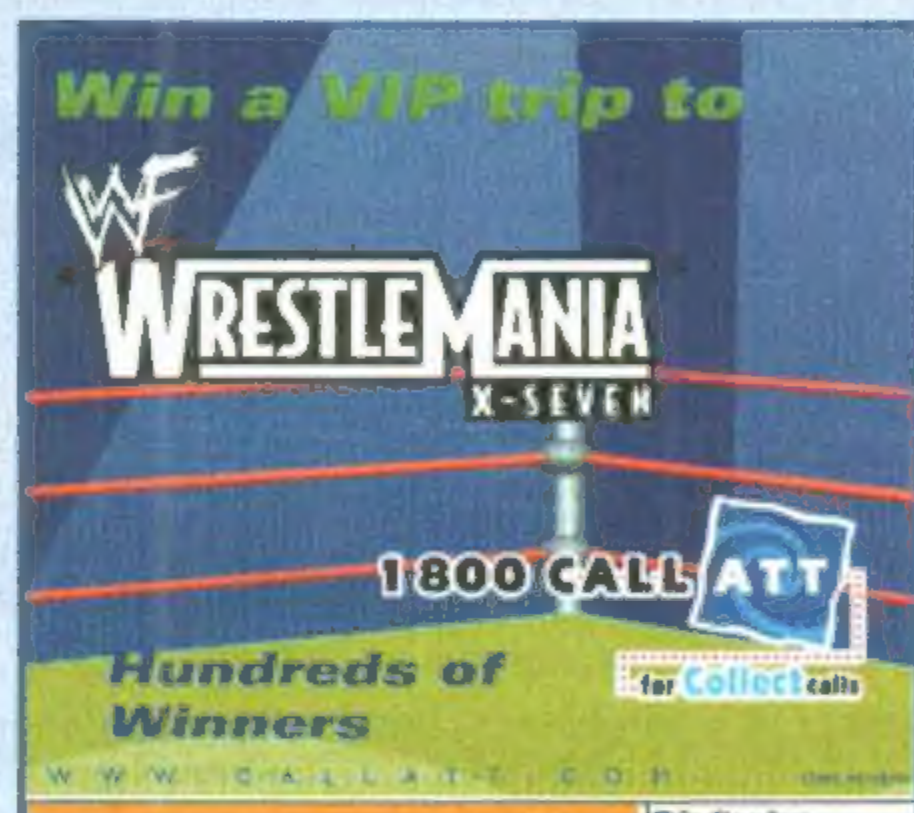
"1С" — 05, 15, 17, 19, 21, 47, 55
"Бука" — 09
"Ark System" — 25
"DataForce" — 95
"K-Systems" — 2-я стр. обложки
"Rinet" — 103
"Звезда" — 143
"Русский экспресс" — 11
"Руссобит-М" — 4-я стр. обложки
"Саргона" — 111
"Явь" — 129





# I. Игры

## Титаны рестлинга на THQ



Genetic Anomalies и THQ запустили в свободное плавание свой новый спортивно-стратегический проект **WWF With Authority!** Бесплатная игра (см. на нашем диске), созданная по лицензии Всемирной Федерации Рестлинга, сочетает в себе элементы спортивного менеджера (закупка игроков, торговля) и коллекционной карточной стратегической игры наподобие MTG (по такой схеме протекают здешние бои). Несмотря на явную онлайн-ориентацию, **With Authority!** поддерживает режим игры против компьютера, ну а самым богатым "буратином" предлагается приобрести дополнительные карты на сайте [www.wwf.com](http://www.wwf.com).

## Золотой Disciples

Выход второй реинкарнации **Disciples** (фэнтезийная стратегия в стиле "Героев") в очередной раз отложен до лета. Желая подсластить горькую пилюлю, заботливая **Strategy First** приготовила сюрприз скучающим фанатам — **Disciples Gold Edition**, насчитывающий 25 дополнительных миссий и несколько новых многопользовательских режимов. Любителям пошаговых стратегий рекомендуется опробовать (тем паче, что и релиз не за горами) — не все же в бесконечные NoMM играть.

## Свободное скольжение

Разработчики "гонялок" давненько не баловали нас чем-нибудь быстрым и динамичным в стиле **Wipeout** — все симуляторы да симуляторы (или продукты, усиленно под них "косящие"). **Everglade Rush**, детище горячих парней из **Firetoad Software**, на титул симулятора не претендует — нас ждут напряженные гонки на агрегатах с воздушными подушками по разнообразным трассам (есть даже "водные" уровни). Сроки выхода еще не определены, зато картинка впечатляет — налицо отличная графика, огромные локации и, главное, полная свобода перемещения.

## X-Com — смерть серии?



Анализ планов крупнейшего издателя **Infogrames** показал интересные факты — **X-Com: Alliance**, многообещающий шутер (с элементами тактики и стратегии) от первого лица на движке **Unreal** в числе релизов не числится (хотя его обещали еще в том году). Зато там есть **X-Com: Enforcer**, дешевая томбрайдераобразная аркада, даром что в мире **X-Com**. Сначала "умер" **Genesis**, теперь **Alliance** — неужели великая серия обречена на "Enforcer"?

## Умри два раза по Сети!

Не успел еще толком выйти **Clive Barker's Undying** (ужастик от первого лица на движке

UT, созданный под руководством известного писателя **Клайва Баркера**), как словоохотливые разработчики поспешили поделиться своими планами на будущее. Так, уже объявлен патч, вносящий в игру многопользовательский режим (в оригинале лишь сингл, интересный, но "одноразовый"); продолжение истории (официального анонса пока не было, лишь намеки) и фильм по мотивам (**Undying: The Movie**, работать над которым будет сам Баркер).

## Новый Flanker



**Flanker**, один из самых серьезных авиасимуляторов последних лет, вскоре обзаведется продолжением, о чем поведали конторы **SSI**, **Game Studios** и **The Fighter Collection**. Проект, названный **Lock On: Modern Air Combat**, даст возможность полетать на крупнейших самолетах **BBC США** и **России** (**F-15**, **A-10**, **MiG-29**, **MiG-29k**, **SU-25**, **SU-33**, **SU-39** плюс еще десяток). Игра будет отличаться доступностью для совсем "зеленых" новичков. Но и настоящие асы виртуального небосвода найдут себе занятие по силам.

## Гоночная эволюция-2

**GOD Games** и **Terminal Reality**, давеча поразившие нас отличным симулятором гонок на внедорожниках **4x4 Evolution**, объявили общественности о начале разработки второй части. Пока наличествует лишь набор стандартных обещаний — кардинально улучшенная графика, сногшибательный геймплей, 10 бесконечных трасс и 70 (!) автомобилей.

## Мутанты выходят в онлайн

Настольная игра "Хроники Мутантов"





# ЗЕМЛЯ 2150

# ДЕТИ СЕЛЕНЫ

На **транспортном заводе** производятся все средства передвижения – как наземные, так и воздушные, как гражданские, так и военные. Завод не только обладает собственным источником электроснабжения, но и располагает специально предусмотренными конструкцией местами для установки защитных орудий, так что даже внезапные атаки легких подразделений противника большой опасности не представляют. Хорошая штука.

**Тягачи «Тайга»:** в мирное время эти подразделения использовались на лесозаготовках, однако теперь они переоснащены для перевозки энергоруды. Мощные энергоустановки «Тайги» позволяют монтировать на нее и дополнительное оборудование: радары, ремонтные установки и даже лазерное оружие. В хозяйстве пригодится.

**Командный пункт,** сердце любой военной базы: сюда поступает вся оперативная информация о ходе военных действий и о состоянии производства. Здание, которое ни в коем случае не должно быть захвачено противником. Отступать некуда.

**Склад боеприпасов,** важнейший стратегический объект: здесь хранится аммуниция для всех войск и оборонных сооружений. Непосредственно на поле боя ее доставляют специальные воздушные подразделения, для чего к складу пристроены несколько посадочных площадок. В то время как этот способ гарантирует вам оперативность пополнения боезапасов, он делает невозможным доставку аммуниции войскам, находящимся в туннелях под землей. А что поделать.

**Оружейный завод:** именно здесь происходит сборка и оснащение новых боевых подразделений. Защитная система завода оставляет желать много лучшего, поэтому он надежно укрыт в самом сердце базы.

**Защитная стена:** способная выдержать многочисленные прямые попадания даже самого мощного из известных науке видов оружия, эта конструкция является основным средством защиты жизненно важных объектов любой военной базы. Однако зачастую недостаточно просто остановить врага – надо его уничтожить. Для этого на базе существуют специальные оборонные сооружения – например, монтирующаяся прямо в стену «Цитадель». Враг не пройдет. И не проползет.

**«Памир»** создан учеными на основе чертежей старых танков XX-го века, улучшенных передовыми технологиями XXII-го. Танки стали более подвижными, несколько потеряв в огневой мощи. Улучшенная броня и повышенная проходимость позволяет использовать «Памиры» в самых горячих точках для решения самых сложных боевых задач. Все гениальное просто.

**105мм пушки,** установленные на танках типа «Памир»: простая, но чертовски мощная конструкция, незаменимая для ударных бронетанковых группировок Евроальянса. Остановить клин «Памиров», оборудованных такими пушками, весьма и весьма трудно – особенно если их прикрывают с воздуха вертолеты.

**Прожекторы** входят в стандартную комплектацию всех военных и гражданских подразделений. Кроме того, прожекторы установлены в постройках всех типов. Снегопады и метеоритные дожди, непроглядная темень и обманчивый утренний туман являются важнейшей частью тактических операций – под покровом ночи вы можете незаметно подкрасться к базе противника или провести диверсию. Однако учтите, что в темноте зачастую сложно отличить друга от врага – но уж если стрелять, то наверняка.

**Посадочные площадки,** расположенные рядом со складом боеприпасов: позволяют вертолетам самостоятельно пополнять боезапас.

Тяжело бронированный вертолет **«Гром»**, предназначенный для проведения специальных операций: способен нести как бомбы, так ракеты, что превращает его в настоящую машину смерти. Кроме того, на «Гром» может быть установлен и специальный подъемный механизм, предназначенный для транспортировки контейнеров с полезными ископаемыми.

Вертолеты **«Раскат»**, основа военно-воздушных сил Евроальянса: лучшие вертолеты сопровождения. Дополнительная броня позволяет им выдерживать прямое попадание ракеты класса земля-воздух, однако значительно снижает маневренность и скорость, делая их непригодными для разведывательных рейдов. Эта конкретная модификация «Раската» укомплектована ракетными установками, что позволяет им не только поддерживать огнем наступающие войска, но и прикрывать их от возможной атаки с воздуха.



ЛУЧШАЯ  
СТРАТЕГИЯ ГОДА

СТАЛА  
ЕЩЕ ЛУЧШЕ!



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

www.1c.ru, admin1c@1c.ru



«2150 : ВОЙНА МИРОВ»



«2150 : ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru  
лучшие игры по-русски

TopWare  
INTERACTIVE

Всегда что-то особенное.  
www.topware.ru





(в оргейм в стиле WarHammer) ближе к лету разживется компьютерным вариантом, глобальной онлайн-стратегией Warzone

Online, разрабатываемой фирмой Paradox Entertainment. Действие происходит в будущем, когда не в меру технологически продвинутое человечество принялось осваивать просторы близлежащих галактик. Далее все более-менее стандартно — злонамеренные гуманоиды и мутанты (шесть наций, за которые можно выступить), мрачный 3D-мир... Клиентская часть будет распространяться бесплатно, а тормозов не будет в принципе — умный движок свободно адаптируется практически под любое "железо". Боевая система здорово напоминает серию WarHammer — для найма воинов нам потребуются специальные очки, ограничивающие возможность бесконтрольного клепания юнитов. По заверениям разработчиков, путь к победе заключается в грамотном комбинировании возможностей различных бойцов.

## Prisoner of War: побег из Салоника

Тема Второй Мировой войны становится



все более популярной у разработчиков компьютерных игр. Начавшись со стратегий и симуляторов, военное сумасшествие добралось до экшенов (Medal of Honor, WW2, Return to Castle Wolfenstein) и вот доползло до

RPG. Пионером стали Codemasters, анонсировавшие свой новый приключенческий ролевик Prisoner of War. Нам предстоит возглавить небольшой отряд заключенных, стремящихся покинуть гостеприимные стены одного из четырех реально существовавших концентрационных лагерей — Салоника, Замок Кольдиц, Сталаг Люфт 1 и 3. Глупо надеяться, что ворота лагеря запросто откроются перед нашими подопечными, с оружием — напряженка (не ждите таких глупостей, как узник с АК в кармане и РПГ за пазухой), так что придется придумывать что-то необычное (собрать дельтаплан, например), общаться с заключенными, искать слабые места охраны. У каждого героя есть свои уникальные способности (сразу вспоминается Commandos), и только тщательно обдумав ситуацию и рационально воспользовавшись умениями членов команды, мы сможем выбраться на свободу. Сюжетная линия полна драматизма и неожиданных поворотов, а продвинутый AI не даст заскучать даже самому изощренному стратегу. Ждать осталось до зимы.

## И опять о вскрытии RA2

Группа поклонников серии C&C выпустила набор утилит для RA2, существенно упрощающих редактирование \*.ini-файлов, извлечение на свет ресурсов и даже просмотр видеороликов (ищите на нашем компактe).

## Baldur's Gate — console only?

Совсем недавно стали известны некоторые детали разрабатываемого в недрах Interplay и Black Isle Studios проекта. Нет, это не BG2: Throne of Baal, о котором мы уже писали. Это BG: Dark Alliance — новая игра из знаменитой серии, изготавливаемая эксклюзивно для... приставок. Безумное жанросмешение экшена и RPG на PC не появится, но мы несколько не расстроены, правда, — впечатлений от одного такого "шедеврального" полу-экшена и недо-RPG Crusaders of M&M надолго хватит.

## Дюк и Макс — ну когда же?

Молчаливые партизаны из 3D Realms наконец-то удосужились поделить кое-какими подробностями о грядущих шедеврах — долгостроях Duke Nukem Forever и Max Pain. Начну с самого главного — ребята божатся, что уже в этом году мы получим в свои дрожащие ручонки оба долгожданных шутера (неужели можно было растянуть разработку еще на год-другой). Теперь пара свежих технических подробностей. "Дюк" выйдет на двух дисках, как минимум, сможет похвастаться детализированными текстурами (как на втором диске UT), полностью разрушаемым окружением и разнообразными режимами многопользовательской игры (вроде



намечается даже Team Fortress). Max Pain будет исключительно сингловым (25-30 часов действия), вид от первого лица отсутствует, а в комплекте с игрой вы найдете редакторы уровней, моделей и графики. Стал известен ответ и на животрепещущий вопрос о требованиях "Макса" к компьютеру — PII450/64Ram/TNT2 как минимум, при рекомендованных PIII700/128Ram/GF1. Совсем немного, тем более для конца года.

## Игрушечный гладиатор

Коллектив разработчиков Nitrostream в свободное время любит смотреть Toy Story, а курят они не только табак. Иначе как объяснить появление Toy Gladiator, совершенно безумной игры, неуловимо

## СРОЧНО В НОМЕР

### Игре по "Матрице" быть



Что-то в последнее время зачастили анонсы игр по мотивам знаменитых фильмов. Вот и Shiny, которой, по слухам, поручили перенести The Matrix на экраны мониторов, все же созрела для официального подтверждения данного факта. Подробностей об игре практически нет — известно лишь, что это будет шутер от третьего лица (уж не движок ли от Sacrifice они для этого приспособили), а в качестве независимых консультантов привлекли людей из съемочной команды. Настораживает одно — по информации из некоторых источников, проект станет эксклюзивом для PSX2. Хотя, если из "Матрицы" сделают то же, что и из "Мумии"... туда ей и дорога.



## Казанова — преемник Ларри



## Мощный мотор Leadfoot

разный многопользовательский режим. Садиться за руль монстрообразных джипов будем ближе к маю.

## II. Индустрия

## Проблемы с персоналом в ION Storm

кое здоровье подрастающего поколения, что опровергает все доводы противоположной стороны. Не с тем они борются... ох, не с тем.

## Что будет с 3DO?

Издатель мыльно-оперных серий **M&M** и **Army Men** переживает не лучшие времена — сначала значительное сокращение штата, потом объявление о том, что на **E3** он в этом году не поедет. Убытки на последний квартал составили более **12 миллионов**, серьезных игр в активе не осталось (**Legends of Might and Magic** оставляет очень неоднозначные впечатления, а до релиза **HoMM4** еще ох как далеко). Зато **"Хроники"** выпускаются одна за другой.

## Игры vs Закон — Раунд 1

## Зацензурированный Blade of Darkness



Ряд скандинавских компаний, торгующих компьютерными играми, отказали распространять свежевышедший **Severance: Blade of Darkness**, сославшись на высокий уровень насилия в игре. **Codemasters** придется делать "детскую" версию с зеленой кровью

## Сотовые тамагочи

**Creature Labs**, ответственная за серию **Creatures**, совместно с "сотовым" гигантом **Motorola** собираются создавать и распространять **pet**-игрушки исключительно для владельцев современных мобильных телефонов (предполагается, что люди будут в восторге от идеи содержать "тамагочу" в мобильнике). Неужели нас ожидает второе нашествие покемонов?

## Скажи пиратству "нет"!

Двенадцать крупных издательских компаний опубликовали результаты своей "противопиратской" деятельности — оказалось, им удалось изловить аж **четырёх (!)** пиратов, занимающихся распространением нелегального софта через Интернет. Пойманным предъявили серьезные обвинения, подкрепленные многотысячными штрафами, а их "ловцы" полны решимости и гордости своей работой. Наивные. Поисковые системы захлебываются от тысяч ссылок на **"Warez"**, **"Full-CD Applications"** и **"Soft w/o shareware crap"**, а они, понимаешь, **четырёх человек задержали.**

## Аппетиты Ubi Soft растут

Отобедав **Red Storm** ом, **Ubi Soft** решила закусить **Blue Byte** (крупной девелоперской компанией, разработчиками серий **Settlers** и **Battle Isle**). По сообщениям представителей компании, году к 2005'му **Ubi Soft** займет одну из лидирующих позиций на рынке компьютерных игр. Интересно, кто станет следующей жертвой не на шутку разгулявшихся аппетитов гиганта?

## Х-Вох не будет?

Занятные события произошли вокруг предполагаемого названия консоли X-Box. Невесть откуда всплыла компания Xbox Industries, предъявившая Гейтсу со товарищи



## СРОЧНО В НОМЕР

### Dreamland Chronicles: смерть легенды



Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, разрабатываемая Mythos и братьями Голлоп (создателями легендарной серии X-Com), была закрыта по решению издателей Virgin Interactive и Bethesda. Эту игру, тактическую стратегию в стиле X-Com, с нетерпением ждали все поклонники стратегий. Впечатляющая 3d-графика, продвинутый AI, полностью разрушаемое окружение... но это мелочи — главное, в игре чувствовался дух X-Com, повторить успех которого не удалось на данный момент никому.

Что же касается причин остановки проекта, все просто и банально — в игру было

вложено порядка 10 миллионов фунтов, а ощутимых результатов не оказалось. Да, скриншоты впечатляли, но процесс разработки затянулся на слишком долгий срок. Mythos переоценили свои возможности — терпение Virgin лопнуло, финансирование прекратилось. Попытки найти другого издателя результатов не принесли, «в конце концов, у нас просто закончились деньги» (Д. Голлоп). Возможно, Dreamland Chronicles будет переписан с нуля (и за значительно меньшую сумму) другой командой разработчиков, одной из российских компаний, название которой пока неизвестно, но это не больше чем слухи. Реакция фанатов — официальный форум игры переполнен, еще чуть-чуть, и он разорвется от расстроенных и гневных сообщений, предложений помочь и просто ругани.

«...во всем виновата Sony и PlayStation 2! Если бы они посвятили разработке PSX2-версии меньше времени, игра была бы уже у нас!»

«Я чуть не умер от разрыва сердца!»

«Я помогу вам деньгами! Как только у меня появится кредитка, я сообщу вам ее номер!»

«Если я выиграю в лотерею, все деньги подарю Mythos... а еще я куплю огромную бейсбольную биты и навею офис Virgin Interactive. Будет весело!»

«Никогда не куплю эту дешевку, сделанную русскими!»

Шансы на то, что Mythos найдет другого издателя или вытянет такой масштабный проект самостоятельно, невелики. Если мы когда-нибудь получим Dreamland, то это уже будет совсем другая игра, созданная совсем другими людьми.



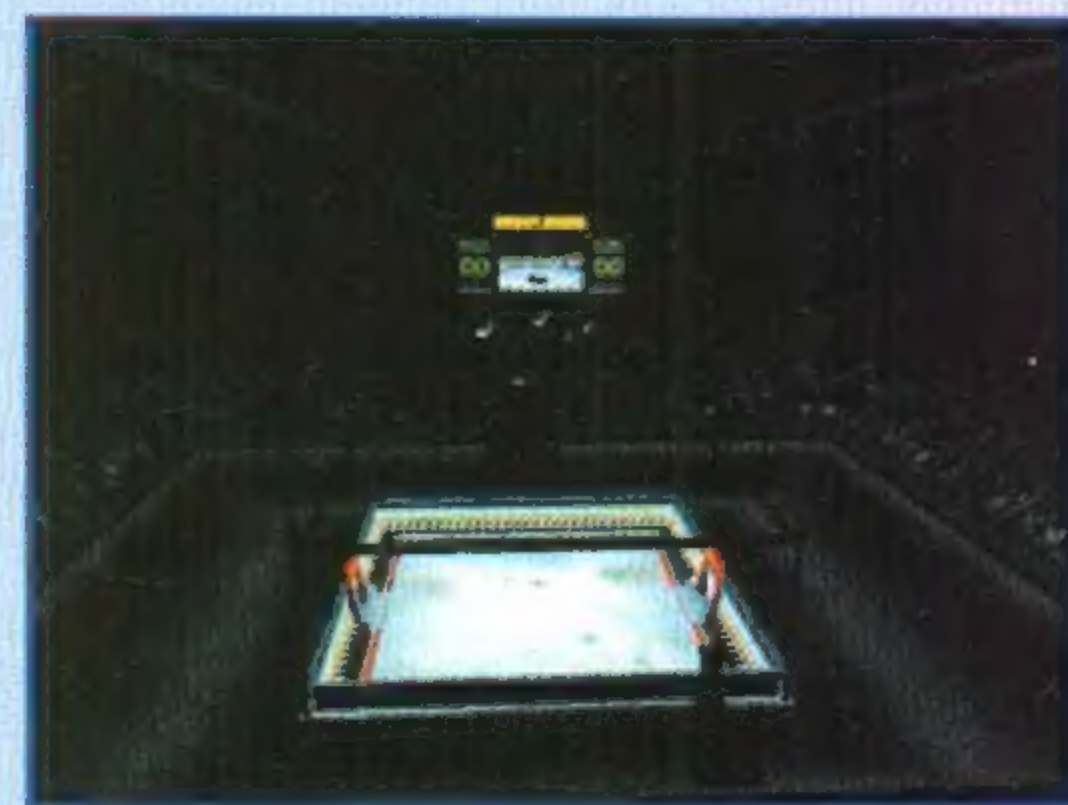
Takedown выйдет и на английском языке, так что упомянутой экзотики любителям тактических симуляторов придется глотнуть сполна.

### Галактическая цивилизация: старые песни о главном



В далеком 1994 году наши бабушки и дедушки с упоением играли в глобальную походную стратегию Galactic Civilizations, в свое время завоевавшую массу наград. Достойная была игрушка, многим напоминающая MoO — освоение космоса, войны, торговля, дипломатия... Пустив ностальгическую слезу, ветераны из Stardock решили, что без этой игры и жизнь — не жизнь, и принялись на разработку римейка. Фактически, той же Galactic Civilizations, только с использованием современных технологий. Что из этого выйдет, мы узнаем еще не скоро — к Рождеству.

### Robot Arena: сделай сам



Кто там жаловался на недостаток файтингов? Специально для изголодавшихся поклонников виртуального мордобоя WizardWorks готовит Robot Arena — бои маленьких, но очень кровожадных роботов. Ключевая особенность — возможность сборки железного убийцы из богатейшего ассортимента запчастей (их набор можно будет пополнить трофеями из побежденного соперника, а на десерт полагается возможность экспорта в игру моделей 3D Studio Max). Бить, резать, пилить и размалывать на куски можно будет как безответных компьютерных бойцов, так

напоминающей «Игрушечную Историю» (см. логотип), подвергшуюся необратимым мутациям и вконец озверевшую. Встречайте — онлайн-файтинг (бесплатный, но с некоторыми ограничениями), главными героями которого выступают странные, с позволения сказать, игрушки. Режимов игры планируется ввести побольше да поразнообразней. Для желающих есть возможность «пассивного» просмотра сражений других персонажей, а самым отчаянным бойцам предлагается сыграть на реальные деньги (можно будет делать ставки). Зарегистрироваться и создать персонажа можно уже сейчас (см. клиентскую часть игры на нашем компакт), а сражения начнутся ориентировочно в мае.

### Takedown: спецназ в Корею

Южнокорейская компания Kama, трудившаяся над локализацией Rainbow Six для корейского рынка, заключила с Redstorm соглашение на выпуск специальной версии R6: Takedown для жителей своей страны. Помимо таких жизненно необходимых усовершенствований, как поддержка иероглифов (ну наконец-то), южнокорейских геймеров ожидает 23 миссии (все на территории Кореи, «восточная экзотика» видна за километр), полтора десятка новых персонажей (угадайте цвет кожи и разрез глаз), уйма смертоносного оружия (естественно, используемого местным спецназом), новый интерфейс и улучшенный «многопользовательский» код. Вот что значит основательный подход к локализации. Нам же интересно другое — уже летом



# ОНИ

Новая глава в истории Bungie. События разворачиваются в мрачном, фантастическом мире будущего мегаполиса XXI века.

Год 2031. В секретном агентстве "ОНИ" вы расследуете преступление. Ваша задача – уничтожить криминальный синдикат, угрожающий благополучию всей планеты. Но дальнейшие события разведывают границы добра и зла. Мрачное, ужасающее прошлое постепенно пробуждается в памяти Кенко. И взрывается тысячей смертельных ударов, разящих точно в цель.



Системные требования:  
Операционная система  
Процессор  
Оперативная память  
Видео

Windows 98/2000/ME  
Pentium II 266 MHz (400 MHz рекомендуется)  
64 Mb (96 Mb рекомендуется)  
графический 3D ускоритель (OpenGL совместимый)  
Voodoo 2+, TNT2+, Rage Pro+, Intel i890 (TNT2 Ultra,  
Rage 128 рекомендуется)  
Места на жестком диске 800 Mb

BUNGIE

Игры компании "Бука" можно купить по тел. (095) 194 9765 или на сайте [www.buka.ru](http://www.buka.ru)  
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095) 111 5156, 111 5440,  
или на сайте [www.buka.ru](http://www.buka.ru)

бука  
www.buka.ru



документы, доказывающие, что торговая марка "X-Box" была зарегистрирована на семь месяцев раньше Microsoft. Если владельцам прав не удастся договориться (а конкуренты что угодно сделают, лишь бы БГ насолить), вместо X-Box стоит ожидать какой-нибудь Y-Box, да и выход приставки задержится — раскручивать-то придется уже другой брэнд.

### EA плетет сети для геймеров

Electronic Arts, владеец сети EA.com, пошла на хитрый ход ради выколачивания трудовых копеек из подписчиков службы. Рассчитываться теперь надо не за время в конкретной игре, а за сервис вообще (менять игры можно как угодно часто), с каждым центом все глубже запутываясь в сети компании. Ведь как было раньше — платил человек, скажем, за Ultima Online, надоедало — дело это забрасывал, а сейчас так и будет между разными проектами метаться (Ultima Online 2, NFS:

Motorcity Online, Sims Online и иже с ними).

### Еще один игрок на рынке

Один из бывших сотрудников Ensemble Studios и ведущих разработчиков Age of Empires, Брайан Сулливан, основал новую компанию Iron Lore Entertainment. Дружный коллектив занят работой над неким засекреченным проектом (гибридом экшена, RPG и квеста — заманчивое сочетание), который в очередной раз обещает подорвать устои современных игр

### Англичане объединяются

Группа разработчиков игр из Великобритании решила объединить усилия для защиты от посягательств недоброжелателей (легальный уход от налогов, противостояние судебным искам и запретам). В организацию Independent Games Developers Association (напоминает GOD, не находите?) вошло уже немало серьезных участников — Argonaut, Lionhead и Rebellion.

### СРОЧНО В НОМЕР

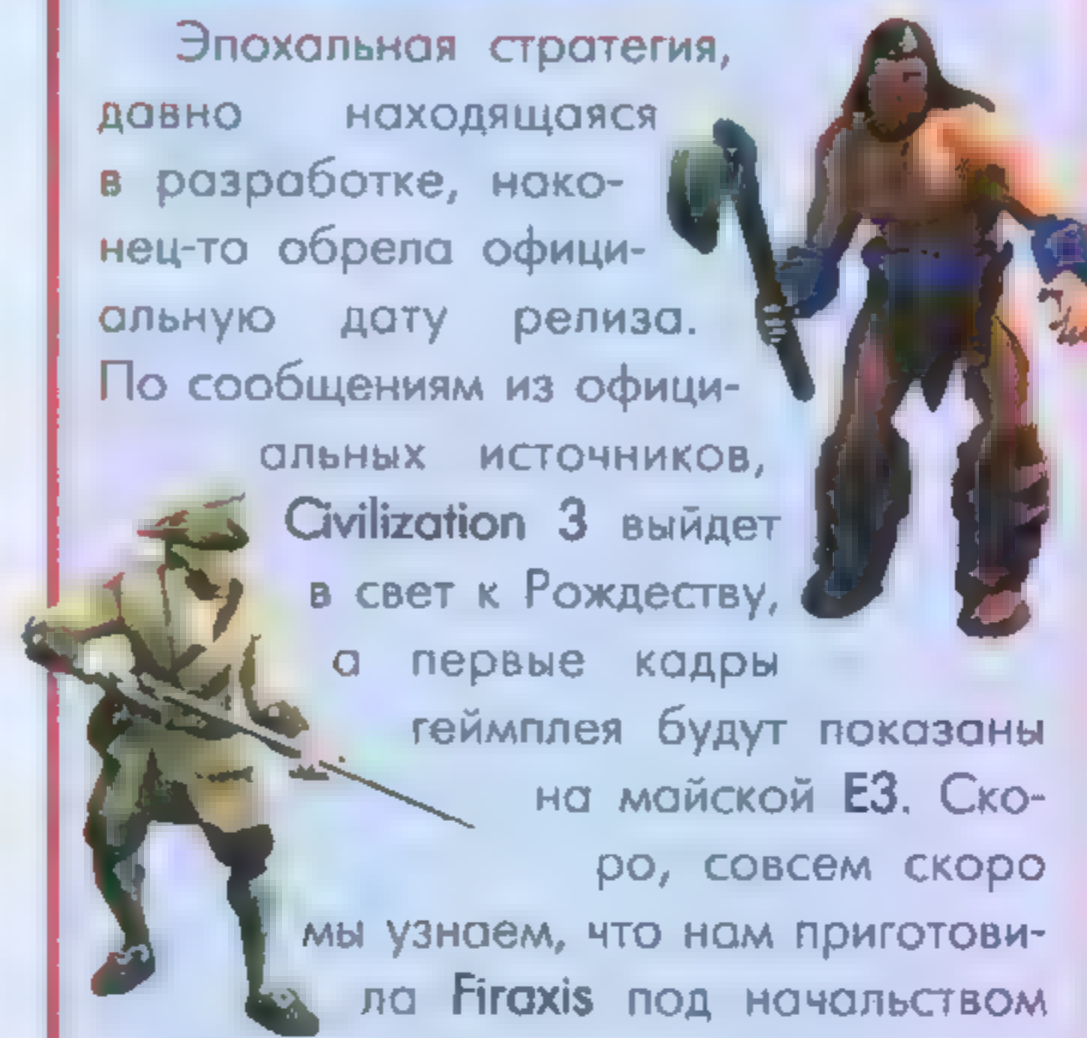
#### Третья "Цивилизация" обрела дату релиза!

Эпохальная стратегия, давно находящаяся в разработке, наконец-то обрела официальную дату релиза.

По сообщениям из официальных источников, Civilization 3 выйдет

в свет к Рождеству, а первые кадры

геймплея будут показаны на майской E3. Скоро, совсем скоро мы узнаем, что нам приготовила Firaxis под начальством Сиды Мейера.



## III. Россия

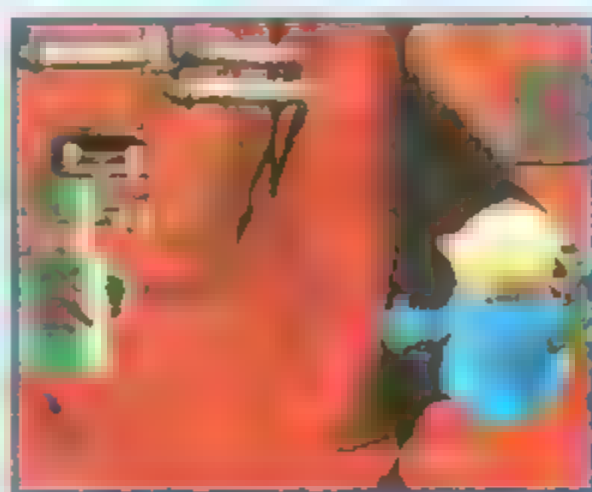
### Ядерное предложение от "Нового Диска"

Компания "Новый Диск", получившая права на распространение грядущего Fallout Tactics в России, объявила о специальном предложении для фанатов — оформив предварительный заказ на коробочную версию игрушки (это обойдется вам в 750 рублей), вы получите не только финальную версию FT (2 CD) с русскоязычным мануалом, но и два компакт-диска с подборкой эксклюзивных многопользовательских карт, добавочной миссией и полной версией настольной ролевой игры по миру Fallout. Да, это недешево (10-15 "левых" дисков), но игра, тем более с таким бонусом, стоит того! За информацией обращайтесь к сайту [www.nd.ru/products/announce/fallout.shtml](http://www.nd.ru/products/announce/fallout.shtml)

PS: Стало известно, что в комплект с игрой

будет включен полный набор редакторов уровней, графики и скриптов. Этого достаточно для создания как дополнительных миссий, так и модов или тотальных конверсий.

### "Операция пластилин" начата!



Фирма "1С" анонсировала новый квест "Операция Пластилин" — одну из первых российских игр с пластилиновыми героями (типа старенького Neverhood). В этой комедийной игре вам предстоит помочь безмянному пока суперразведчику (разумеется, пластилиновому) найти потерянный золотой бильярдный шар.

На пути к вождьленному шару вам придется посетить 25 сцен, решить 5 головоломок и пообщаться с дюжиной забавных персонажей. Геймплей в целом напоминает "Братьев Пилотов", обладая при этом некоторой нелинейностью (примерно в середине игры сюжет разделяется на несколько ветвей).

### Конкурс от "Никиты"

Российский разработчик и издатель, компания "Никита", объявила конкурс "Игры нового поколения", принять участие в котором может любой желающий. От вас требуется только предоставить на суд компании свою оригинальную разработку любого уровня — хоть тетрис, хоть революционный проект мирового масштаба (каждый конкурсант может представить какое угодно количество игр). Списки победителей опубликовываются на сайте "Никиты" каждое 15-ое число месяца до конца года, так что время еще есть. Ну а мы в свою очередь постараемся вам помочь — читайте рубрику "Самопал"! Подробности проведения конкурса доступны по адресу [www.nikita.ru/concurs.htm](http://www.nikita.ru/concurs.htm).

## IV. Интересности

### Игры на голубом экране

Параллельно с тотальным перенесением сюжетов культовых фильмов на компьютер можно наблюдать и обратное явление — экранизацию все большего количества популярных игр. В ближайшем будущем нам стоит ждать появления картин "по мотивам" Resident Evil (съемки все-таки начались), The Last Express (этот квест обретет второе рождение где-то в августе) и, возможно, Crusader (пожилой хит от Origin, информации о фильме практически нет).

Отдельно хочется сказать о крайне любопытном фильме Gamer, премьера которого со-

стоит этой весной. Сюжет его рассказывает об обычном французском пареньке Тони (собственно, в честь него и названа картина), случайно разработавшем концепцию революционной игры. Казалось бы, слава и деньги обеспечены, но... крупная корпорация похищает блестящую идею, и Тони остается только собрать верных друзей и вступить в опасную борьбу с гигантом. По предварительной информации, нас ожидает не менее впечатляющее зрелище, чем The Matrix, а близкий каждому геймеру сюжет оставляет сугубо положительные впечатления.









## "CD-мания" и компакт-диск

Привет всем! Вкратце — о том, чем новым и знаменательным отличился нынешний компакт "Мании".

Начнем с того, что удельное количество картинок, публикуемых параллельно в номере и на компакт (а также и только на компакт), неуклонно растет и захватывает другие разделы. Хорошая тенденция. Особенно учитывая то, что занимают картинки совсем немного места.

Во-вторых, происходит прогресс в плане

возможностей компакта и его интерфейса. Ряд мелких, но приятных обновлений, некоторые — менее заметные, некоторые — более.

В-третьих, не в первый и не в последний раз обращаю ваше внимание на то, что компакт окончательно комплектуется уже после ухода номера в типографию, а потому возможны некоторые изменения среди того, что заявлено в "CD-Мании" (хотя мы кровь из носу их стараемся не допускать, но — вы посчитайте, сколько тут всего!),

плюс — дополнения, о которых в рубрике ничего сейчас не говорится. Обычно эти самые дополнения появляются после того, как все утрамбуется и мы в программе Explorer посмотрим, сколько же ОНО в сумме места занимает ;). Сейчас опциональной является одна из свежесоздавшихся демо-версий. У нас несколько вариантов, осталось выбрать, какую именно ставить.

Все остальное отражено в рубрике, повторяться не буду. Читайте, запускайте, устанавливайте и все в таком духе.

**Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)**

## ИГРОВАЯ ЗОНА



Составитель рубрики: **or@NGE**  
(orange@igromania.ru)

при участии Геймера и Алексея Кравчуна  
Counter-Strike и мутаторы для UT —  
Андрей Терминатор (fermit@igromania.ru)

### #01. Age of Empires II

1. **AI Editor.** Редактор скриптов поведения для компьютерных оппонентов. Несмотря на громкое название, представляет собой обыкновенный текстовый редактор, типа Notepad, правда, со встроенными функциями проверки и оптимизации скрипта

2. **Компании.** Вашему вниманию предлагается 5 полноценных компаний: **Hernando Cortez, Legend of Shang, Peasant Revolt, Rise Of Frankish.** Рекомендую обратить внимание



на первую — по количеству диалогов и нейтральных персонажей она тянет на неплохую RPG. Кроме того, в отличие от представленного на компакт прошлого номера сценария "Сталинград", данная компания лишена различных исторических казусов.

3. **Сценарии.** Где есть компании, найдется место и для одиночных сценариев, таких как **Conquistador** (повествует о похождениях мексиканского национального героя Фернандо Кортеса), **Babylon Fall, King Arthur Quest, Sir Lancelot** и **The Maze.** Последний сценарий, кстати, является римейком знаменитой карты из Warcraft 2.

4. **Random Maps.** Официальные карты от

Грега Стрита, похоже, на склад больше не поставляются. Осталась только одна — **ES@Shipwreck.** Но не стоит огорчаться, народ не дремлет и производит random-карты в немалых количествах. Предлагаем вам подборку самых новых и самых интересных карт.

5. **Real World Maps.** Новый проект Ensemble Studios — чуть ли не ежедневно появляющиеся уменьшенные копии реальных географических территорий. На этот раз вашу коллекцию пополняют Техас, Италия, Карибы и Великобритания.

6. Кроме всего, описанного выше, вы найдете на нашем компакт курсоры для Windows и скин для Windows Media Player by Microsoft (TM).

### #02. Age of Wonders

Подборка карт для Age of Wonders на компакт январского номера вызвала массу положительных откликов со стороны читателей и требований продолжить, так сказать, выкладку. Уговорили, продолжаем. Надеемся, что 15 карт вам на ближайший месяц хватит.

### #03. Blade of Darkness



Последнее время наблюдается интересная тенденция — не успевала игра даже дойти до прилавков, а для нее уже полным ходом создают моды. Особо нетерпеливые клепают даже моды для демо. Вот, например,

для недавно вышедшей **Blade of Darkness**, еще прежде релиза получившей титул "Rune Killer", народные умельцы уже предлагают обновления. Ну, насчет того, что Blade of Darkness станет "убийцей Руны", — это мы еще посмотрим (не так просто закопать игру, успевшую стать культовой!), а обновления у нас следующие.

1. **Мод Arena.** Римейк популярного мода для Rune. Правильно: если киллер, то прежде чем убивать (то бишь — "киллить"), надо захватить территорию.

2. **Мод Yoodaa.** Синглплеерный мод, изменяющий поведение и вооружение врагов. Вы будете удивлены новыми способностями оппонентов.

3. И на закуску — скринсейвер и два скина для Winamp

### #04. Counter-Strike



1. **Igromania Weapon Pack #2: "Back in Black".** Что отличает профессионала от дилетанта (помимо мастерства, конечно)? Стиль. Именно стиль. Чем я и руководствовался, решив посвятить этот **Weapon Pack** исключительно Стилю. С большой буквы. Стилю от "Игромании". Стилю для Крутых Парней.

2. **Glock 18.** Про такую работу говорят: "сделано с любовью". Прорисован пистолет великолепно, анимация тоже выполнена на высочайшем уровне. Имея такой "ствол" в качестве default weapon, приятно играть при любом раскладе.

3. **FN Five-Seven.** Эта модель — стандартный FN, только теперь он черного цвета.

4. **Золотые "Беретты"** смотрятся классно, но и пара черных пистолетов выглядит не ху-



же. Выполнены модели чуть-чуть хуже Glock-18'ого, но заметно это, только если вы развернете пистолеты стволами к себе (это можно сделать, например, при помощи программы-просмотрщика моделей для Half-Life, которую мы выкладывали на прошлом компакт-диске). Если же вас волнует исключительно "внутриигровой" вид, то никаких претензий тут быть не может ни к самим моделям, ни к анимации перезарядки.

**5. SPAS-12.** Вообще-то, SPAS-12, насколько мне известно, не стреляет автоматически. То есть у него тоже надо передергивать цевье. Так что с формальной точки зрения его нельзя ставить вместо Xm1014. Но мне данная модель SPAS-12 нравится гораздо больше, чем Xm1014, и я готов закрыть глаза на истину. Кстати, именно SPAS-12 вы могли видеть в финальном сражении в кинофильме **Terminator 2: Judgement Day** (когда раненая Сара Коннор стреляет в T-1000 на металлургическом заводе)

**6. MP5.** Вместо стандартного автомата мы вам предлагаем версию для спецназа с надетым глушителем (новый звук выстрелов прилагается)

**7. Зачем вам Mac10?** Эта "пукалка" только портит репутацию крутых террористов. Вам нужен "Узи", маленький, компактный и смертоносный. Разумеется, черного цвета и, разумеется, тщательно прорисованный. Получите.

**8. АК-47.** Данная модель — самый реалистично выполненный "Калашников" из всех, что нам довелось увидеть. Никаких излишеств, все как в жизни. Даже этот дурацкий левосторонний затвор убрали

**9. Steyr AG.** Данная модель только меняет окраску приклада и цвет стеклышка оптического прицела. Тем не менее, оружие от этого выглядит куда более привлекательно.

**10. И "на сладкое"** — замена для G3SG1 (скорострельной снайперской винтовки террористов). Называется новая модель M87 Assault Rifle и сделана просто великолепно. Причем, помимо внешнего вида модели, изменена еще и анимация перезарядки, что не может не радовать. А вот не радовать не может. Короче, Must Have. Единственное "но" данной модели — она предназначена только для правой руки. Если же вы предпочитаете ставить оружие с левой стороны, то тогда, увы, придется вам как-нибудь обойтись без этой пушки

## #05. Diablo II



# 04 АПРЕЛЬ 2001  
КОМПАКТ-ДИСК «МАННИИ»



ИГРА: РОД (МАННИИ)

Патчи

Трейнеры

Игровая графика "R&S"

Компани, урбани, ски-

ны, редакторы

Моды для 001 МАННИИ

03

Различнейший софт

направлений

Обои, темы и пла

Пиром

Art is Dead

Summoner

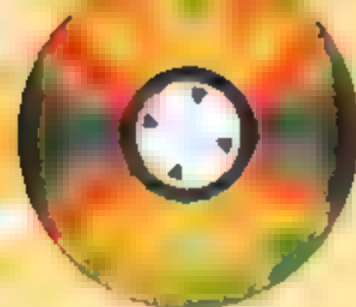
Pyro Rune

Summoner Chronicles

SimCoaster

Mizards & Wankton





Age of Empires II  
Age of Wonders  
Age of Wonders  
Counter-Strike  
Diablo II  
Disciples  
Duke Nukem 3D  
Fallout 2  
Ground Control  
G.I.A. 2  
Half-Life  
Hind Team Trial  
Heroes of Might and Magic III  
Homeworld  
Incubation  
MechWarrior IV: Vengeance  
Milk Shape 3D  
Quake III: All  
Red Alert II  
Rune  
Sacrifice  
Sudden Strike  
Unreal Tournament  
Warlords: Battlecry  
Zeus: Master of Olympus

## ДЕМОБЛОК

Шторм  
Art is Dead  
Blox  
Memory3D  
PsyWorld  
Ski-Doo X-Team Racing  
Summoner

Carnivores: Ice Age  
Half-Life: Opposing Force  
Jefffighter IV  
Kingdom Under Fire  
Need For Speed: High Stakes  
Parkan: Железная Стратегия  
Red Alert 2  
Казак: Европейские Войны  
Проклятые Земли  
Trainer Engine  
Heist  
Parkan: Железная Стратегия  
Project I.G.I.  
Settlers IV

## По журналу Вне компьютера

Forgotten Realms: Fires of Zata и Endless Armies  
Magic: The Gathering — Planeshift (сканы)

## ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

Pygmalion Animator для "Руны"  
Аркада Verado the IT Security Game

## ПОДМОД

Трейнеры к Cultures и Heist  
Матрица  
Для Insane

Редактор ресурсов IDF Explorer  
Для Quake III Arena  
Утилита TxtGenerator  
Для Tomb Raider Chronicles  
5 фанатских карт  
Утилиты Sound Jackl 0.2, JacklEd 1.3, Mesh Jackl 1.0, Texture Edit и Mesh Jackl

XCC Utilities для «скрытия» RA2, TS и TS Firestorm  
Toy Gladiator — клиентская часть файтинга Toy Gladiator  
Менеджерско-карточная игра WWF Win Authority!

Genesis3D Technology Demo  
Genesis3D Technology Demo Source Code

## Для "Оптимизации работы в Интернет"

Программы Internet Tweak 2001 SE, iSpeed, Mike Sutherland  
Руководство по прошивке модемов

## Видеоплееры:

Quick Time Player 4.2  
Real Player 8.0  
Throttle Box Viewer 3.0  
Xing MPEG Player  
Yahoo! Player 1.0  
Windows Media Player 7.0  
Приемы видеорежиссуры по технологии Cubic VR  
Набор «шпурок» для Throttle Box Viewer 3.0  
Voodoo Movie 2.0 — «переложение» работы по воспроизведению видео на 3D акселератор.

Игровые скриншоты во множестве неизмеримом.  
Перечень игр смотрите в "Содержании" номера.

## Counter-Strike

Иллюстрации трюкам в CS

## Клубные новости

Демки с Euro Cup 2

## А также

→ TACTICAL OPS

(на диске Unreal Tournament)

## Quake III Arena

Excessive Overkill, Art of War

## Unreal Tournament

Моды: Frag\*Ball, Корнел FB, PitchFury, FB-Jennifer, FB-FragballStadium и FB-Central, Dm Curse][tmp.

## Counter-Strike

Иллюстрация к руководству, Demos, Tweak

Схема карты de\_train

## Клубные новости

Демки с чемпионатов по Куз  
Подборка картинок (конкурс CPU)

## CS

## Unreal

## Агент

Руна (Rune)

Gunman Chronicles

SimCoaster

Wizards & Warriors

## Counter-Strike

Magic Trainer Creator

Magic Suitcase

Повелитель 1.0 (демо)

BIRTHDAY millennium 3.6

HWINFO32 0.9c BETA

Irregular Verbs

Nero Burning Rom v5.0.3.8

Path2Clipboard v107b63

Radio Player Pro 1.6.1.2

Search and Replace (FAR Plug-In)

WallMaster 2.4a

WinSetup for Windows 9x 1.1

Acrobat Reader 4.05 for Windows 95/98/ME

Valentine Dancer

И серия обновлений для DLN

1. Сюрприз номер один. Тем, кому не хочется прокачивать своего героя, что называется, "с нуля" и проходить игру несколько раз, мы предлагаем ознакомиться со следующей "маленькой" подборкой: **2 варвара, 2 паладина, 2 некроманта, амазонка и магичка**. Все уровня эдак 50-80 и очень неплохо экипированные. Все герои были получены в результате честной игры, за что огромное человеческое спасибо их авторам.

2. Сюрприз номер два. **Save Game**, активизирующий уникальные предметы, не в смысле unique, а в смысле — **ВООБЩЕ** не задействованные в игре. Смотреть обязательно!

3. Плюс вдогонку предлагаем вашему вниманию **DC6 Converter** — "перегоняет" графические файлы, используемые Diablo, в .jpg и обратно. Можете вдоволь поиздеваться над графикой "Дьявола".

4. Ну и вдогонку догонке — совсем уж по мелочи. Той самой, которая "супер" по определению и по факту. Табличка префиксов и суффиксов в формате .xls и фирменный диалоговский шрифт Exocet.

## #06. Disciples



Как было обещано в прошлом номере, мы выкладываем вторую часть подборки сценариев для этой пошаговой фэнтезийной стратегии. Если прибегнуть к помощи калькулятора, то выйдет к ряду **22 карты**.

Плюс к тому, мы все никак не соберемся выложить несколько совершенно гениальных обоев по игре **Clans** — предыдущей стратегии той же компании, **Strategy First**. Сама стратегия — ерунда, а вот обои... обои... это надо смотреть. Убитый эльф. Просто — убитый. Совершенно натуралистично нарисованный, так что начинает посасывать под ложечкой. "Мертвый гном". "Мертвый варвар". И "мертвый воин". Всего — четыре. Для некоторых обои покажутся полным отвратом. Для некоторых (например, для **Геймера**, который их и собачил), — лучшим, что было среди обоев за последние номера.

## #07. Duke Nukem 3D

Первоначально планировалось оставить тему "Дюка" на следующий номер, но обстоятельства сложились иначе. А заодно мы решили сделать подборку по игре и на следующем компакт. Благо материала хватает.



Дополнительная информация  
на официальном сайте игры  
"Звездные Пилигримы":

[www.snowball.ru/1c/pilgrims](http://www.snowball.ru/1c/pilgrims)

# ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ

Группа землян покинула родную планету и отправилась на освоение Дальнего Космоса.

оказалась уже заселенной двумя древними расами — Ползунами и Космоварварами. Помимо своей воли втянутым в этот конфликт, с высокой надеждой на мирное разрешение, вынуждено было сбиться из-за таинственного исчезновения станции «Каскад».

Входной станции «Каскад»

Очередная стычка двух инопланетных рас на сей раз сыграла на руку землянам — Космоварвары превратили в обломки несколько опорных постов и космических баз Ползунов, расчистив путь для нашей контратаки.

Наш флот готов нанести решительный удар по силам противника, которые изрядно ослабли в ходе последних военных действий. Чтобы не дать врагам возможности оправиться, необходимо как можно быстрее доставить на основную базу затребованные комплекты ремонтного оборудования.

На специальную панель вынесены не только стандартные команды — «Атака», «Патрулирование» — но и уникальные, которые позволяют одним нажатием кнопки выполнить сложные специальные действия, например, перемещать модули и использовать порталы телепортации.

Приказ «Сцепка/Расцепка» предназначен кораблям-трейлерам, способным подцепить и перемещать любые объекты, будь то поврежденная пушка или обломки метеорита. Однако чтобы втихую стащить модуль чужой базы, понадобится целая группа тягачей — тяжелые объекты требуют усилий сразу нескольких кораблей, а из-за перегрузки может произойти и разрыв сцепного троса. Группа тягачей удобна еще и тем, что резко возрастает скорость транспортировки.

С помощью кнопки «Вкл/Выкл» можно включить или отключить подачу энергии в тот или иной модуль базы. Например, чтобы обеспечить бесперебойное питание радара в случае выхода из строя одной из электростанций в результате вражеской атаки, целесообразно временно отключить потребляющий много энергии портал нуль-транспортировки.

Приказ «Прыжок» позволяет указать станции нуль-транспортировки точку, в которую необходимо переместить корабли. Дальность транспортировки ограничена радиусом действия станции.

При включенном режиме слежения камера привязывается к выбранному объекту. Особенно удобно при проведении диверсионных операций, когда необходимо сосредоточить все внимание на небольшой группе подразделений или определенном участке сектора.

Лучший способ доставить груз до места назначения — не ввязываться в бой с разрозненными отрядами противника, которые обязательно попытаются любой ценой остановить эскорт. О них позаботится флот, ожидающий прибытия оборудования на основную базу.

Ценный груз поместился на двух кораблях класса «Дрозд». Их необходимо в целостности и сохранности доставить в сектор К-19, просочившись через посты, расставленные Космоварварами и Ползунами.

Трейлер «Дрозд» способен транспортировать практически любой объект, от боевого подразделения до модуля базы. Однако его единственной защитой от нападения противника является лишь скорость.

Два корабля класса «Гриф» включены в эскорт, чтобы обеспечить охрану груза от малых и средних подразделений противника — скорострельные пушки «Грифов» в одно мгновение превратят их в звездную пыль.

Три тяжелых крейсера «Кречет» и легкий крейсер «Сокол» отобьют желание ложиться грузом даже у самых мощных кораблей Космоварваров — большой радиус поражения и огромная огневая мощь никого не оставит равнодушным.

В условиях ведения боевых действий вопрос добычи ресурсов становится жизненно важным. Можно не только добывать полезные ископаемые в астероидах, но и собирать и перерабатывать космический мусор — всевозможные обломки взорванных станций. А уж этого добра за столетия войны накопилось более чем достаточно.

Шкала производимой на базе и потребляемой ее модулями энергии.

Энергию, благодаря которой обеспечивается работа модулей жизнеобеспечения, энергетических щитов, порталов нуль-транспортировки и других структур, база получает за счет преобразования солнечного света через батареи, а также с помощью диоксиновых веществ или антиматерии.

Список кораблей, объединенных в группу. Позволяет отслеживать их состояние и своевременно отправлять в ремонтные доки или вызывать специальные ремонтные подразделения для оказания помощи непосредственно на месте.

Количество ресурсов  
вашего распоряжения

Карта сектора, в котором  
происходит действие

Уничтожение строительного модуля Космоварваров заставит их переключить свое внимание с нападения на оборону — и отвести войска назад. Три крейсера класса «Кречет» обеспечивают прикрытие скорострельным «Соколом», атакующим базу.

Сражаемся с загадочными расами на бескрайнем просторе космоса. Изучаем чужие технологии, расширяем свои возможности. В процессе игры предстоит разгадать секрет исчезновения станции «Каскад». Сбалансированные параметры боя, продуманная система телепортации, возможность базироваться на кораблях-трейлерах, способных привлекать ресурсы, — все это делает игру интересной и захватывающей. Запрограммированные последовательные выполнения любых команд позволят колонистам обрести свой новый дом в этом секторе. Всегда оставайтесь Звездными Пилигримами. Посмотрите

1C

Фирма «1С»

123056 Москва, в/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

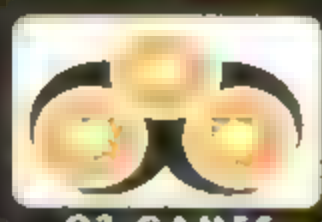
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 261-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [admin1c@1c.ru](mailto:admin1c@1c.ru)

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

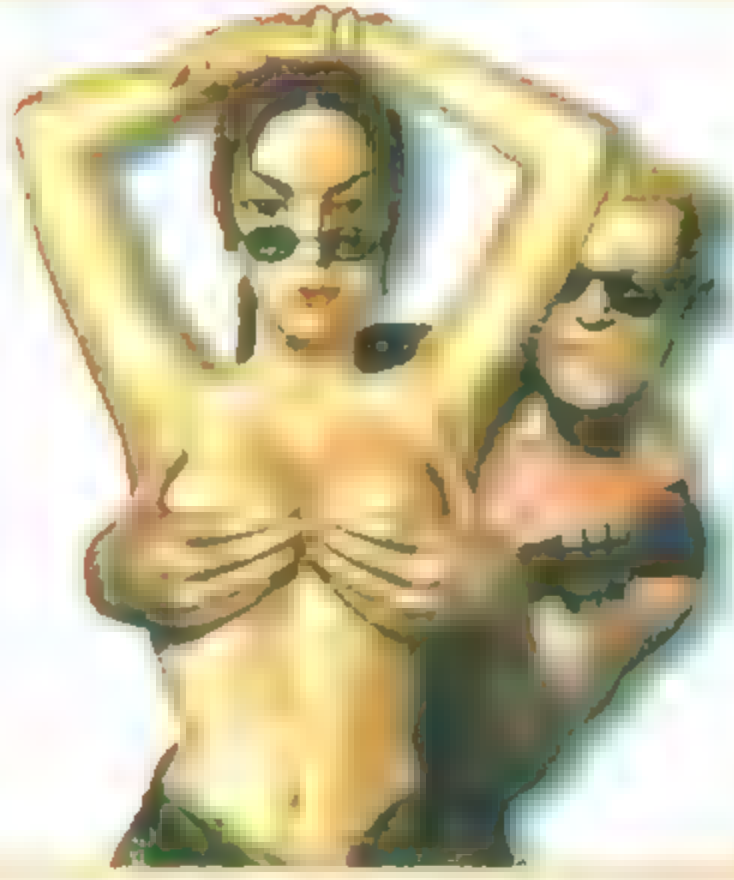


snowball.ru  
лучшие игры по-русски



НОВЫЕ МИРЫ. НОВЫЕ ТЕРОИ  
[www.infinite-loop.ru](http://www.infinite-loop.ru)





1. **GLDuke** В свободное от изготовления модов время талантливые люди пишут GL-патчи для старых игр. Вот уже и до "Дюка" добрались, кто следующий? Наверное, Wolfenstein

2. **Карты.** Карты, карты и еще раз карты В большинстве своем — для singleplayer. Описать каждую в отдельности нет никакой возможности, так как их всего лишь 50. Это вам на закуску. Основное блюдо из карт будет готово ровно через месяц

3. **Fallout мод** До полноценного мода, правда, не дотягивает, но вещь, вне всяких сомнений, стоящая. В конце концов, имя Fallout в последнее время все чаще и чаще слетает с языков любителей тактических симуляторов (не за горами выход FT). Отчего бы не заставить его слетать с языков поклонников 3D action?.. Данная "модификация" содержит два уровня (Vault 13 и Raiders Camp) и новое оружие — minigun, гранаты и "Узи" (помнится, "Узи" в Fallout вообще не было). Изображение оружия переключалось прямо из Fallout

## #08. Fallout 2



1. **Car Mod.** Специально для тех, кому надоел Highwayman (полагаю, таких немало). Этот мод заменяет его на любую из двух других машин

2. **ICQ Skins.** Оказывается, немногие знают, что в "аське" можно устанавливать дополнительные скины. Да и не делает их почти никто. А зря Вот вам пример хорошего ICQ-скина, даже не одного, а целых двух! Скажите потом, что родной скин — лучше. Специально оговариваю, хотя это и подразумевается: как ставить скины под ICQ, конечно же, на CD написано

3. **Trainers.** Для слабых духом

4. **Inventory Editor.** Как видно из названия, это редактор вашего "рюкзака". Добавляем BOZAR, тысячи две патронов к нему, и — вперед. Кроме того, получите сейв, дающий в начале игры Fallout Hintbook (кто знает, тот поймет) и Character Creator — поможет вам в создании супермена

## #09. Ground Control

Самые новые и самые лучшие миссии. Road To Death, DC Assault, Homebase, Outpost, 2Tribes не только заставят вас изрядно поломать голову над тактикой, но и просто порадуют глаз великолепным дизайном и освещением

## #10. G.T.A. 2

Помимо дополнительных автомобилей, которые вы могли найти на компакт прошлого номера, существует великое множество новых городов, созданных фанатами игры. Мы поместили на компакт самые качественные "населенные пункты". Не может не радовать тот факт, что часть из них сделана нашими соотечественниками. Думаю, такое название, как **Китай-Город**, способно заинтересовать даже того, кто саму игру не очень любит. Шутка — имеется ввиду China-Town. А вот Преступный Петербург — самый что ни на есть настоящий!

## #11. Half-Life



Первым делом позвольте принести извинения за то, что заявленный в прошлом номере Random Map Generator на компакт отсутствовал. Причины были чисто технические. На компакт этого номера он уже есть. Пользуйтесь на здоровье, ну а в качестве компенсации за "моральный ущерб" осмелюсь предложить вам подборку singleplayer-карт: Nuclear Power Plant, Freeman's Revenge, Trigger Happy, DEV Train и Old Storage Area. Последняя, кстати говоря, сделана не кем-нибудь, а мной (or@NGE), так что буду очень признателен получить отзывы.

## #12. Hired Team Trial

Неудавшийся Q3-киллер... Хотя популярной эту игру не назовешь, у нее тоже есть свои фанаты, которые тоже создают карты. А для тех фанатов, которые карты сами делать не умеют, мы выкладываем парочку дополнительных уровней —

Monument и Customs. И, заодно, для самых любопытных, добавим официальный редактор уровней (ждите подробного руководства в следующем номере "Мании" в разделе "МатрицаПлюс"), который, на самом деле, является оптимизированным под Hired Team известным редактором QuArK

## #13. Heroes of Might and Magic III

1. Heroes III плотно укрепились в статусе "permanent", то есть в каждый номер "Мании" стабильно идет подборка карт. Не будем тянуть кота за хвост, а просто перечислим их... Tarante, BattleOfGlory, CrystalPalace, DevilPass, Jizzlestix, LandOfMordor, LegionOfSkeletons, AscentOfChaos, TheSwitch, Titanic, Twirl, Waiting

4. Сценарии — это, конечно, здорово, но кампании — еще лучше. Xeron vs Xeron, Eternal Love (обратите особое внимание, в ее состав входит целых 8 карт!) и Adventures of Wren.

3. Ну а самым рьяным фанатам могу предложить скин для Winamp. Надо сказать, довольно халтурный, хотя и нарисованный в недрах 3DO. Но размер — ничтожный, так что — почему бы и нет!

## #14. Homeworld

Карты. Честно говоря, картами это назвать сложно. Скорее это пространства, заполненные всевозможным космическим мусором и космическими же загадочными ресурсами. И пространства сегодня у нас такие: NovaApex, BlackPalace, Bubbles, Coliseum, Dyson, Front, Kisses, Baal, Task Force и Unspace.



## #15. Incubation

Лучшая походовая стратегия 1997 года, ни больше ни меньше. Нетрудно догадаться, что для такой великой игры существуют всевозможные дополнения. Вашему вниманию предлагается сборник неофициальных миссий. Один, зато большой, да и сами миссии ничем и ни на грош не уступают оригинальным.

## #16. MechWarrior IV: Vengeance

1. Огромнейшие пространства для мультиплеерных баталий. Карты Lake Front и Scrub.



# ОТВЕРЖЕННЫЕ

## ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация  
по игре и вселенной STAR TREK  
на официальном сайте игры  
"Отверженные":

[www.star-trek.ru](http://www.star-trek.ru)

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта – три Кровавых Сферы, – они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.

Капитан Бенджамин  
Л. Циско

Циско родился в 2332 году в Новом Орлеане. Проходил службу на кораблях "Ливингстон", "Окинава" и "Саратога".

В должности старшего офицера "Саратоги" участвовал в Битве при Вольфе-359 (2367 год), в которой погибла его жена – Дженифер Циско. В период с 2367 по 2369 год участвовал в разработке и строительстве экспериментальных кораблей класса "Дерзкий". В 2371 году был назначен капитаном одного из них.

Именно он открыл и первым исследовал пространственно-временной туннель (Портал), расположенных вблизи планеты Баджор, а затем возглавлял флот Федерации во время вторжения войск Джам-Хадара в квадрант Альфа.

Сейчас он занимает пост командующего силами Федерации на "Дальнем Космосе-9", орбитальной станции, вращающейся вокруг Баджора.

Стремясь предотвратить катастрофу, Федерация Планет направляет лучших офицеров космического флота – капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру – на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы Доминиона, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упускать этот шанс и лучшие джем-хадарские, ворфские и кирдассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая станция «Дальний Космос-9» вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нерис и командору Ворфу, не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

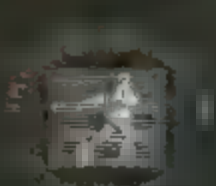
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, [line@1c.ru](mailto:line@1c.ru)

[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [admin1c@1c.ru](mailto:admin1c@1c.ru)

# ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

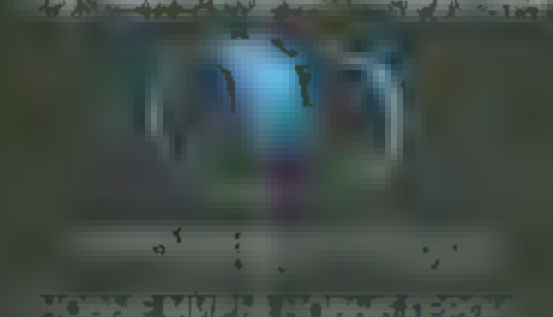


ИГРУШКИ



[snowball.ru](http://snowball.ru)

лучшие игры по-русски



НОВЫЕ МИРЫ. НОВЫЕ ГЕРОИ.





2. Не менее огромная подборка деталей плюс **music extractor**, преобразующий музыку из игры в обыкновенные mp3-файлы.

## # 17. Milk Shape 3D

После долгих раздумий, к какой же игре отнести эту утилиту, мы решили поставить ее отдельным блоком. Судите сами — редактор моделей для **Quake**, **Quake II**, **Quake III**, **Half-Life**, **Counter-Strike**, **Unreal** и **Unreal Tournament**. Кстати, кандидат в рубрику **“МатрицаПлюс”**.

## # 18. Quake



### Первый Quake

Большая подборка по первому Quake была в прошлом номере, но про одну тему мы таки забыли, а ведь она — вещь — просто обязана присутствовать в коллекции каждого уважающего себя квейкера. Итак, встречайте. **Quake Done Quick** — совершенно потрясающее прохождение всего Quake на уровне сложности **Nightmare** всего за 16 минут. Все это священнодействие сопровождается комментариями и всевозможными приколами, а в самом начале нам показывают отлично сделанный ролик на движке игры.

### Quake II



Подборки по старым хитовым играм, похоже, становятся традицией. Положительные отзывы со стороны читателей — в изобилии, так что теперь традиция станет доброй традицией. В прошлом номере был Quake, в этом — как логичное продолжение — подборка по Quake II.

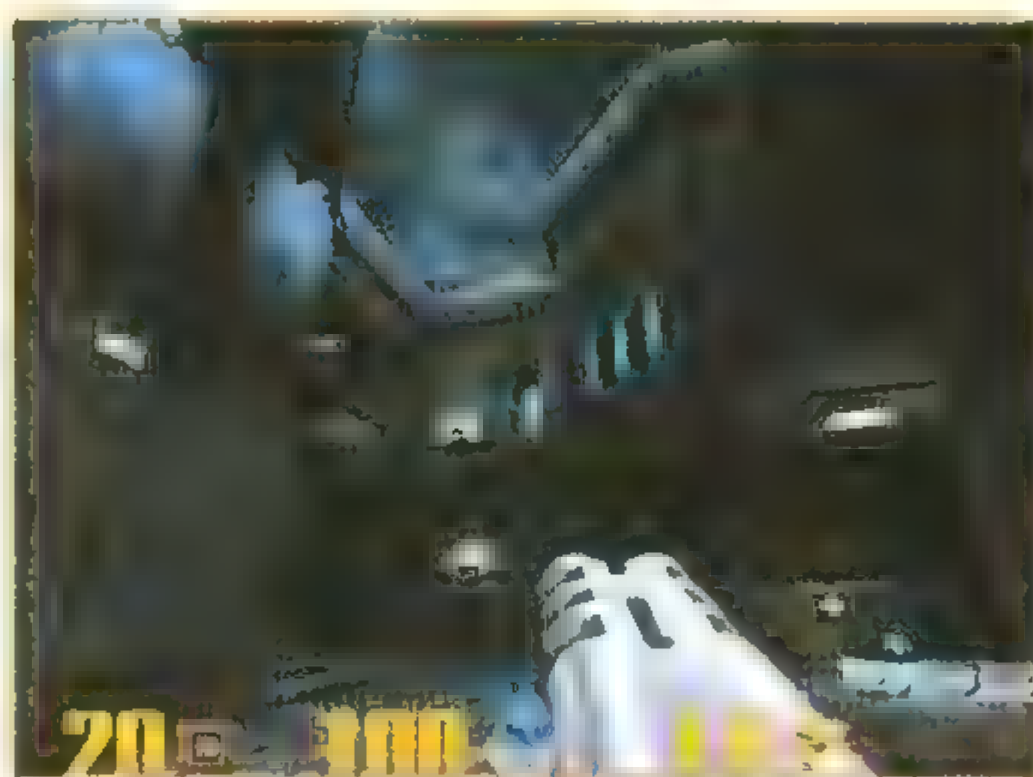
1. **Deathmatch** карты. Как на подбор (собственно, почему — как!), только общепризнанные

хиты. Переплюнувшие по популярности даже некоторые из оригинальных dm-карт. Особое внимание советую обратить на серию **ZTN** (карты **Crucible**, **Killing Machine** и **The Rage**) — некоторые из них использовались (и продолжают использоваться) на международных соревнованиях. Также прошу попробовать карту **Destruction** — она моего производства (**or@NGE**). Буду очень рад услышать отзывы!

2. **KeyGrip 2.0**. Утилита для редактирования демов, то бишь — записей игры. Позволяет добавлять различные эффекты и комментарии, изменять скорость и положение камеры. Если научиться с ней работать, можно делать целые фильмы на движке игры.

3. **Q2 Scene Builder**. Практическая ценность этой софтины представляется мне довольно низкой (в отличие от **KeyGrip**, например), но неплохо развлечь вас в минуты досуга она способна. Используя стандартные игровые объекты (оружие, монстров и т.д.), можно создать сцену, и затем отрендерить ее. Порой получаются очень забавные вещи.

### Quake III

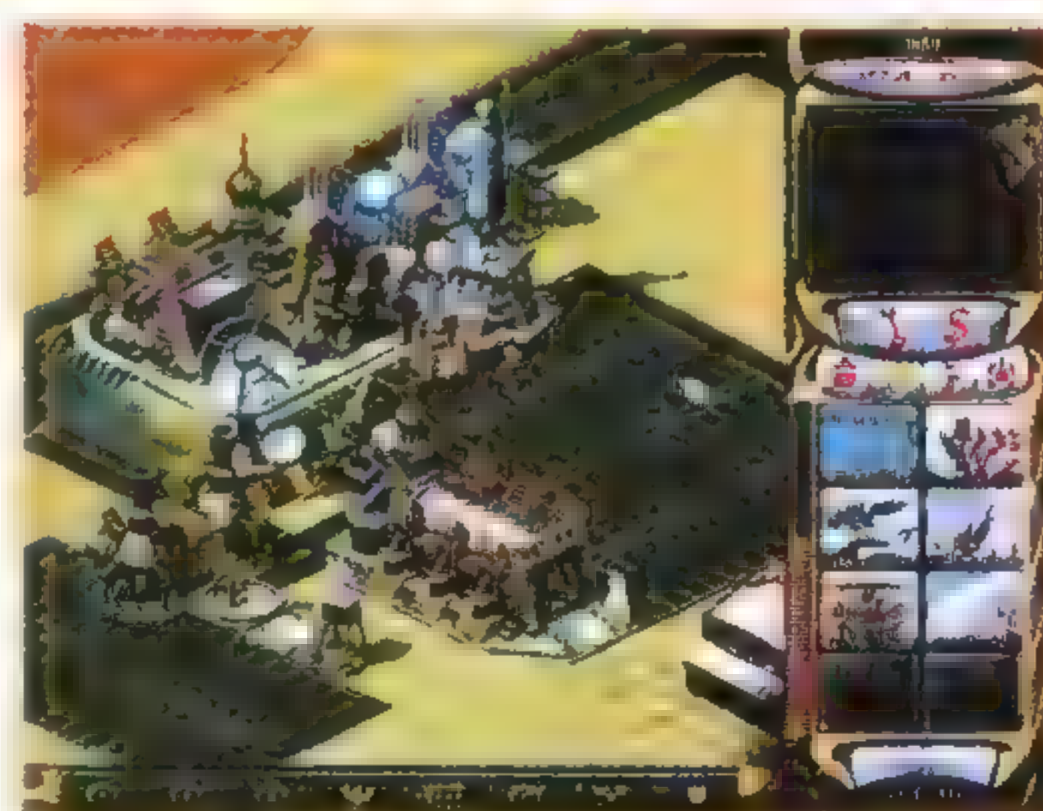


Квайкеры в обиде не остались, равно как и кудквайкеры. Теперь настала очередь многоуважаемых товарищей кутрикеро-ков. Итак, позвольте приступить к торжественной церемонии раздачи слонов.

Слонов сегодня немного, а именно 3, но зато каких! Это карты: **NedSword**, **AshRain** и **Dismember**. По всем параметрам не уступают оригинальным уровням, входящим в состав игры. Тут вам и мрачные подземелья, и техногенные зоны, напичканные всевозможной электроникой, и природные ландшафты. Кроме того, все карты прошли тщательное тестирование на предмет баланса оружия и получили высшие оценки. Отсюда напрашивается вывод, что все три будут достойным украшением вашей, наверное, уже очень большой (в том числе и нашими стараниями, смею верить) коллекции карт.

## # 19. Red Alert II

1. **Red Alert II Official Map pack**. За номером 6. Westwood остается только похвалить. Судите сами: как минимум два раза в месяц, если не три, они выпускают по три карты, причем отнюдь не халтурные. В шестом маппаке содержатся следу-



ющие маленькие шедевры: **Streets of Gold** (карта для жадных — буквально набита ресурсами), **Tsunami** (приглянувшаяся мне карта, состоит из четырех расположенных на значительном расстоянии островков, располагает к неторопливой и сосредоточенной игре) и **Yuri's Plot** (чрезвычайно странное название... карта для любителей городских боев).

2. **Мод Red Storm**. Слегка увеличивает скорость игры, добавляет несколько новых и изменяет свойства многих стандартных юнитов. Как утверждают разработчики, кроме всего прочего, улучшает AI.

3. **Мод DeeZire**. Этот мод в первую очередь интересен тем, что после его установки в игре появляются юниты из **Tiberian Sun**. Также в нем используются две секретные музыкальные темы, измененные изображения стандартных юнитов и некоторые интересные эффекты. Подробное описание обеих модификаций вы можете найти на компактe.

## # 20. Rune

Какой же праздник, да без Рагнара! По количеству всевозможных дополнений **“Руна”** скоро догонит Quake. Кроме того, как заявляет **“Бука”**, русская версия тщательно проверена на предмет корректной работы с пользовательскими модами, картами и скинами (мы пока что тестируем на английской версии). Так что у вас не должно возникнуть никаких проблем с установкой всего нижеперечисленного.

1. Карты. **Coliseum**, **DM-DreamArena**, **DM-FunkArena**, **DM-IcePass**, **DM-NorthSea** и **DM-Vegeta**.

2. Мутаторы. **Smill Sword** и **Insta Gib**... Да-да, именно то, о чем вы и мечтали долгими зимними вечерами. Весна приносит, так сказать, сбывание мечты. Знаменитый **Insta Gib** для **“Руны”**!

3. Скины. Психоделический **Xray**, “от-





1C® МУЛЬТИМЕЛИА

ПРОГРАММНО-АППАРАТНОЕ  
ОБОРУДОВАНИЕ  
И ТЕХНОЛОГИИ  
РАЗРАБОТКИ И  
ПРОЕКТИРОВАНИЯ  
ПРОГРАММНО-АППАРАТНОГО  
ОБОРУДОВАНИЯ  
И ТЕХНОЛОГИИ  
РАЗРАБОТКИ И  
ПРОЕКТИРОВАНИЯ

# ФЛАНКЕР 2.5

1C®  
ФИРМА "1С"



Боевой симулятор СУ-27, СУ-33 и МиГ-29К



- ✦ Су 27, Су-33, а теперь еще и МИГ-29К - многоцелевой всепогодный корабельный истребитель - бомбардировщик
- ✦ Дозаправка в воздухе - достойная проверка Ваших летных НАВЫКОВ
- ✦ Морские сражения между кораблями и эскадрами с использованием всех видов вооружения
- ✦ Аварийная посадка на дорогу или даже "на брюхо"
- ✦ Большое количество красочных спецэффектов (взрывы, самолетные и ракетные шлейфы)
- ✦ Новый интерфейс для многопользовательской версии
- ✦ Переработанное и дополненное руководство пользователя

**ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ!**

**В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2001**





мороженный" Cold Conrack, а также Lord Nate, Minion и Ash ждут не дожудся, когда их выпустят на арену. Кстати, не исключено, что на нашем компакт вы обнаружите больше чем 5 скинов. Дело в том, что над CD основные работы ведутся уже после сдачи номера, а скины продолжают прибывать. Так что если мы обнаружим что-либо достойное в нововышедших "шкурках", то, вне всяких сомнений, выложим это на диск.

4. Но сладкое — RuneAmp, то бишь скин для WinAmp. С весьма недвусмысленной надписью..



## #21. Sacrifice

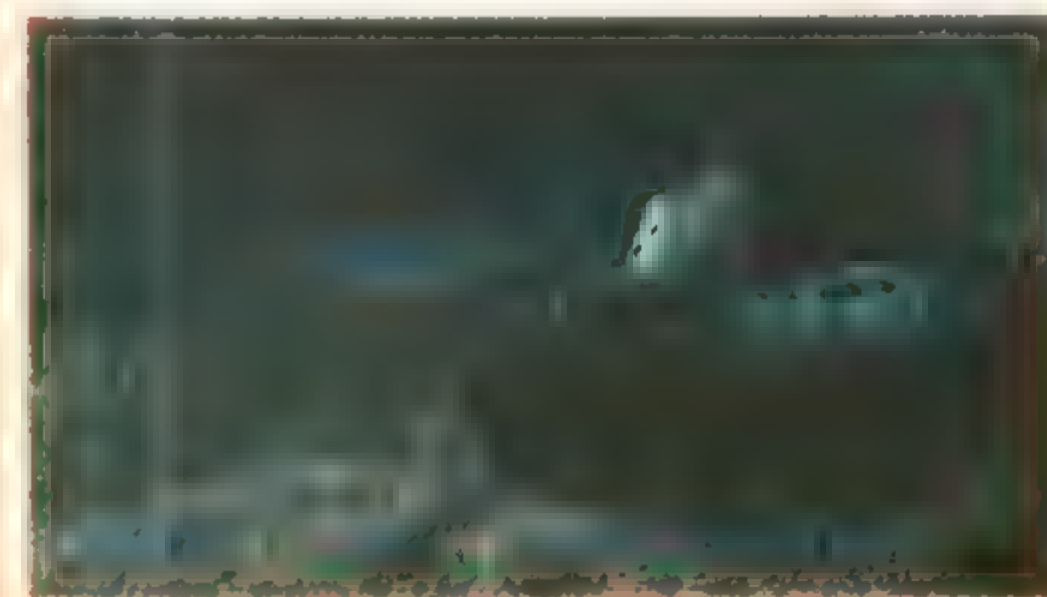
Новые просторы для магической деятельности деструктивного толка в количестве немалом и качестве высоком. Проще говоря, карты

## #22. Sudden Strike

Дабы скрасить месяцы ожидания адд-она, разработчики этой тактической игры сделали



очень хитрую вещь — собрали наиболее интересные пользовательские миссии да и выпустили их официальным мини-дополнением. Миссии самые разнообразные, от активных перестрелок между союзниками и фашистами до тихого и аккуратного "изъятия" особо важного ученого из плена. Надо отметить, что миссии предназначены для английской версии игры и проверялись на ней же, так что корректную работу с "Противостоянием" мы гарантировать не можем.



## #23. Unreal Tournament



### Карты

DM-Affinity, DM-Compulsive, DM-Cryos, DM-Spellbound. Карта DM-Cryos, заявленная в прошлом номере, увы, не попала на "прошлономерный" компакт из-за определенных проблем. Найти ее вы можете на диске этого номера.

### Скины

Merc, Trance, WarXXX. К сожалению, скины для UT занимают немало места, так что выкладывать будем понемногу, зато самые отборные. Так сказать, "мелко, но целко"

### Мутаторы

#### Double Enforcers

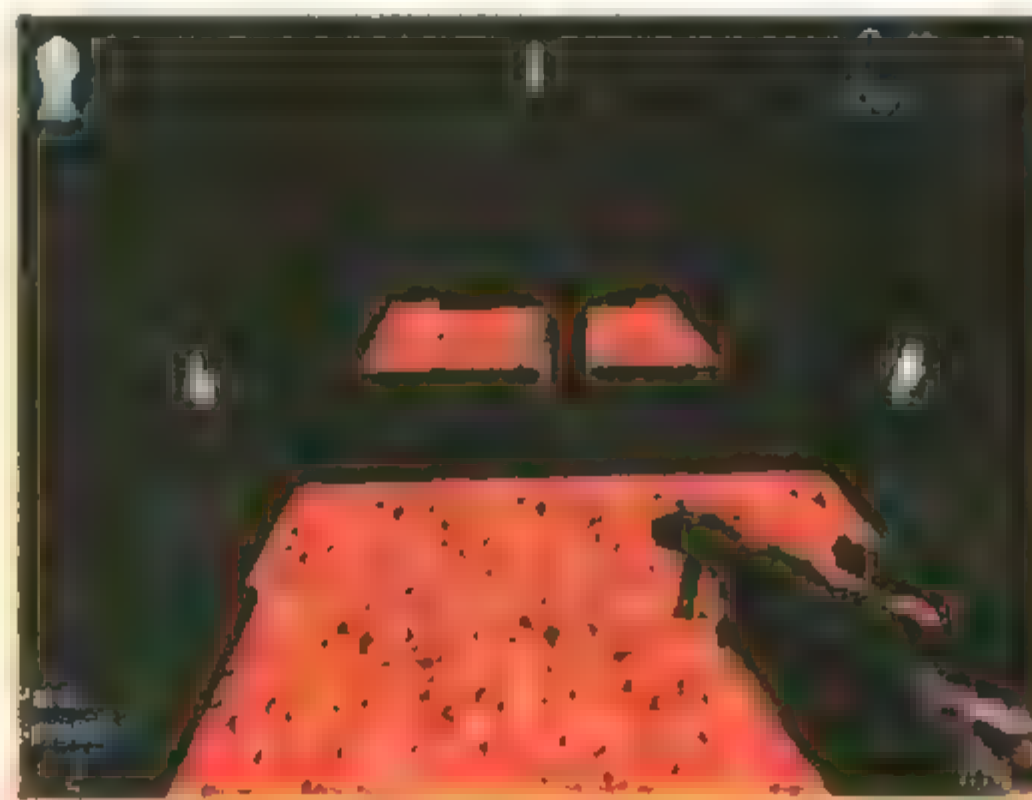
Простенький мутатор, вносящий в игру одно-единственное изменение: теперь всякий раз при респауне вы будете начинать не с одним пистолетом, а с двумя. На мой взгляд, это значительно улучшает баланс игры, особенно при отключенном Weapons Stay. Ведь завалить кого-нибудь из одного пистолета, чтобы получить мало-мальски солидное оружие, довольно сложное занятие. А так — у вас сразу есть возможность постоять за себя!

#### Enhanced Sniper

Данный мутатор изменяет работу прицела снайперской винтовки. В дополнение к этому меняется и перекрестие прицела. Всем снайперам настоятельно рекомендуется для упрощения жизни

#### Killing Spree Bonus

Этот мутатор "награждает" игрока, достигшего сначала Killing Spree, а потом — и остальных "званий кровавого маньяка" (Dominate, Godlike). Награду вы можете выбрать сами из списка — это может быть броня, супер-жизнь,



защитный пояс, усилитель мощности оружия. Не рекомендуется ставить мутатор при игре с "отцами", иначе завалить последних станет совсем уж сложной задачей.

#### TeamBot Skill v1.1

Выложенный нами на компакт к десятому номеру за прошлый год мутатор TeamBot Skill оказался не совсем правильным. Автор допустил ошибку, приводившую к ухудшению игры ботов при включении мутатора. Однако недавно ошибка эта была исправлена — в новой версии мутатора. Естественно, мы решили выложить "пропатченную" версию на диск. Кстати, для тех, кто не купил в свое время десятый номер: данный мутатор предназначен для настройки действий ботов в командной игре. Теперь вы легко сможете дать фору своим соперникам или, наоборот, порадовать себя, любимого, наслаждаясь крутостью своих напарников.

## #24. Warlords



### Battlecry

Ровно 30 однопользовательских сценариев плюс портреты героев. Подробное описание, как всегда, на CD.

## #25. Zeus: Master of Olympus

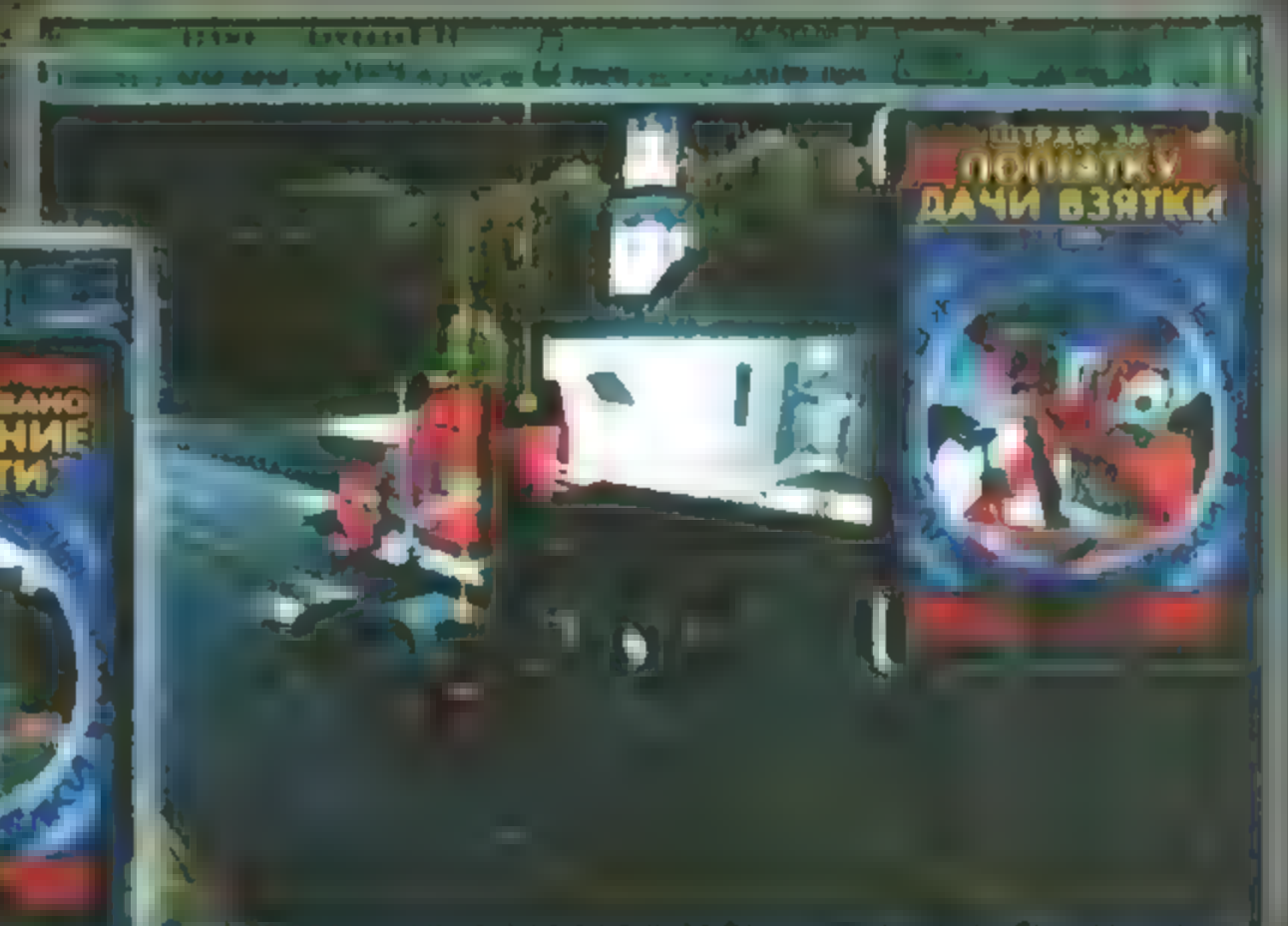


Официальный адд-он (Enhancement Pack) для игры Zeus: Master of Olympus. Помимо нового сценария Odyssey, сюжетно продолжающего оригинальную игру, в комплект входит редактор карт и миссий, обладающий очень неплохими возможностями (ждите детального отчета в "МатрицеПлюс"). Устанавливается исключительно на американскую версию игры (с русЕфЕкациями не работает).



# ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!!

## ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2



- Нестеханика и надежные тормозы
- Грузовик с полуприцепом и цистерной для перевозки топлива
- На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
- По радию можно связаться с дилерами или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
- Но не удивляйтесь, если грузовик окажется подержанным или ворованным
- В игре 83 персонажа с оригинальным характером и поведением
- Среди интересных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и трамваи
- По радию можно связаться с добрыми водителями милиции и даже мафией
- Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
- Следите за скоростью - по дорогам расставлены камеры слежения
- Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
- Милиция в игре штрафует за любые провинности
- Не можно провозить в кабине пассажира и водителя
- В таком режиме можно получить информацию о состоянии заказа
- Карта имеет несколько режимов приближения
- Индикаторы состояния машины и запаса горючего
- Индикатор запирающего механизма полуприцепа
- Время, оставшееся до истечения срока действия лицензий на найм
- Встроенный пейджер
- Система контекстных подсказок

© 2001 Фирма "1С" © 2001 SoftLab-Nsk



# В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

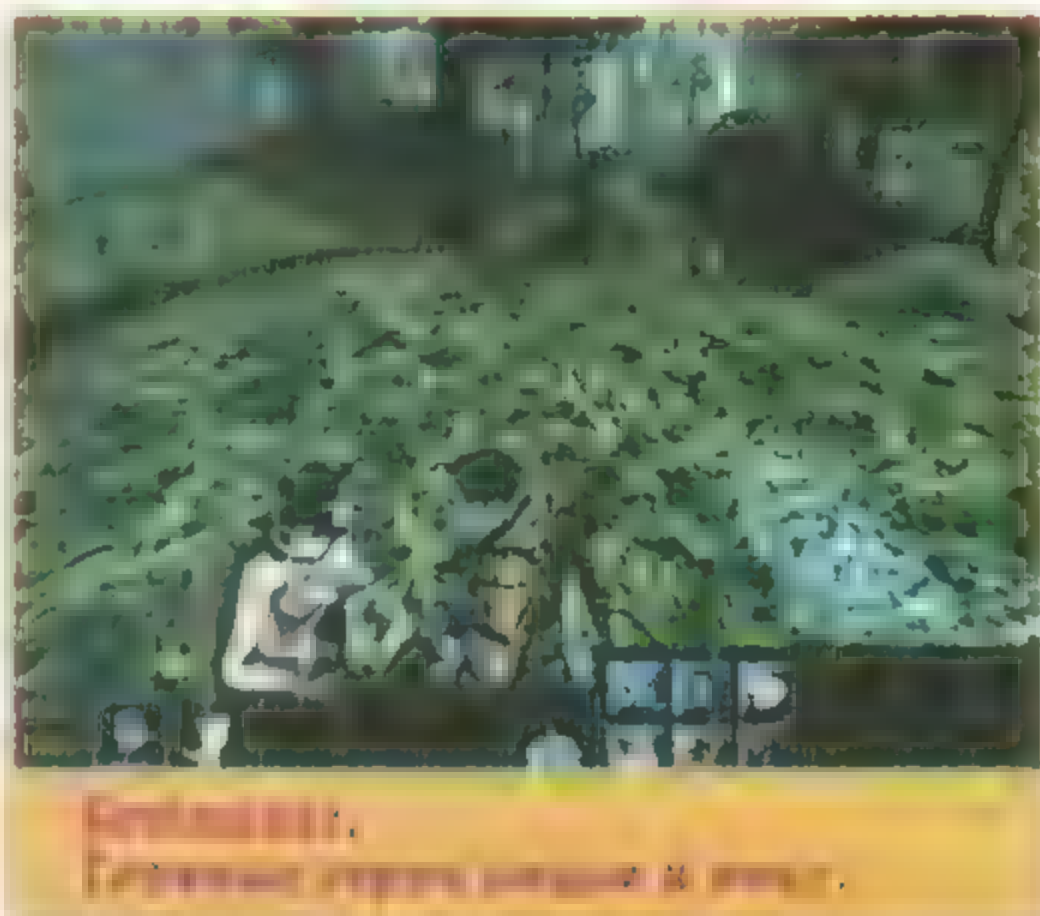




# ДЕМОБЛОК



## Демо-версии



Основными демками нынешнего компакт-диска были, есть и будут: "Шторм", Art is Dead и Summoner. Виртуально с первыми двумя вы можете ознакомиться в разделе "Rulezz&Suxx" в подрубике "Обзоры демо-версий". Что касается третьей названной, то — она появилась в самом конце работы над номером, поэтому ее описание присутствует только на CD. Очень и очень рекомендую ознакомиться. Всем.

В дополнение к ним есть еще симулятор снегохода Ski-Doo X-Team Racing и аркадно-логические Memory3D, Blox и PsyWorld. Ничего особенного в них нет, но если вам необходимо убить часик-полтора, то эти демки вам помогут.

И последнее. Почти наверняка на компакт будет еще одна демо-версия, нами пока не заявляемая. Какая именно — зависит от того, сколько у нас останется свободного места (а она останется наверняка). Скорее всего, это будет нечто солидное, так что — смотрите



## Патчи

### Carnivores: Ice Age

Версия 2.12 разрешает проблемы рендеринга на ATI Radeon, а также избавляет игроков от heap allocation error, возникающего при запуске под Windows 2000.



### Half-Life: Opposing Force

Апгрейлит игру до версии 1.1.0.4. Вводит кучу фиксов в области и без того отличного сетевого кода, а также дает бонусную карту op4ctf\_dam. Не исключено, что на серверах нонче играют только с этим патчем и только в эту карту.



### JetFighter IV

Update 4 — так именуется патч, избавляющий от проблем с задержкой сигналов, поступающих от клавиатуры в Windows 2000, глюков с карточками на чипах ATI и других багов.



### Kingdom Under Fire

Основное: улучшили сетевой код — меньше лагов стало, заодно стал показываться пинг. Остальное по мелочам: исправили баги с туманом, починили Rick's Corn of Fire.



### Need For Speed: High Stakes

Версия 4.50, адресовано исключительно для налаживания стабильности многопользовательской игры через сервера EA.



### Parkan. Железная Стратегия

Данный патч (модифицированные файлы игры) устраняет проблемы, связанные с запуском и работой игры на Voodoo 2 (включая Voodoo Banshee), Voodoo 3, а также оптимизирует настройку параметра Texel Alignment в состоянии по умолчанию. Для установки патча необходимо скопировать 2 распакованных файла (Terrain.dll и Ngi32.dll) в корень каталога с предустановленной игрой.



### Red Alert 2

Версия 1.004, дает возможность играть Free For All в Skirmish. Плюс Таня и Крэйзи Иван могут ставить бомбы на всех мостах. Также, как и Дредноуты могут расстрелять мост.



### Казак: Европейские Войны

Бета-версия патча 1.02 — лечит проблему с определением свободного места при загрузке; при выходе из игры проигрывание CD-треков останавливается; исправлена первая английская миссия и несколько исторических сражений. Добавле-

на возможность игры через GameSpy и через ввод IP-сервера.



### Отверженные:

#### Тайна Темной Расы

Это небольшое исправление устраняет ошибку с невозможностью доступа к дополнительным настройкам через консоль при помощи команды «PREFERENCES».



### Проклятые Земли

Патч 1.05 исправляет ошибку с длительной загрузкой магазина и конструкторов, баг с появлением "испорченных" сохраненных файлов. Также пофиксена ошибка с пропаданием текста/шрифтов в многопользовательской игре, добавлена возможность отключить игрока (kick) или отключить и запретить ему вход на сервер до конца сеанса игры (ban), используя портрет данного игрока.



**Рейтинги патчей:** единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); двойка — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; тройка — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; четверка — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; пятерка — помимо исправлений, патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Заметьте также, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

## Трейнеры

Общее для всех трейнеров: запустите игру, выйдите на какой-нибудь уровень, после чего нажмите Alt+Tab (в некоторых играх надо долго жать, сразу не схватывается), запустите трейнер и действуйте по обстоятельствам.

### TRAINER ENGINE

Уникальнейшая штука. Этот трейнер был скачан только потому, что он относился к разделу Carnivores: Ice Age (дает бесконечные патроны и деньги). А выяснилось, что там столько игрушек поддерживается, что... что полный список перечислить я даже не решусь. Хотя некоторые привести можно: Dino Crisis, Kao The Kangaroo, State of War, TRANS.



Три опции: заморозка времени, режим бога и бесконечные денежки.





## Paran.

### Железная Стратегия

Всего две вкусности: бесконечная энергия и не менее бесконечные ресурсы.

## Project I.G.I.

Три фишки: бесконечная жизнь, бесконечные патроны с обязательной пе-

резарядкой (для танков-мазохистов) и бесконечные патроны без перезарядки.

## Settlers IV

Две опции: одна наполняет здание необходимым этому зданию товаром, а другая — наоборот, делает так, что в здании накапливается максимальное количество товара, которое оно, здание, выпускает. Работает на все, кроме храмов, шахт и ослиных ферм.

# ПО ЖУРНАЛУ



## Журнальная графика на компакт-диске "Мании"

Начиная с предыдущего номера, по разделу Rulezz&Suxx выкладываются все картинки, присутствующие в статьях (за редкими исключениями), плюс — некоторые дополнительные, не опубликованные в журнале. Цель — позволить вам рассмотреть их детально, минуя все неминуемые недостатки, которые налагает типография.

Более того. Не ограничиваясь одним лишь разделом Rulezz&Suxx, мы помещаем на компакт фотографии по статьям "Эпоха Битв. Советы по тактике" и "Февраль. Конраннер, торжествуя..." по рубрике "Вне компьютера". Плюс — вполне возможно, что будет графика еще по некоторым журнальным материалам (зависит от того, насколько оправданным мы это сочтем).

## Вне компьютера

### Advanced Dungeons and Dragons



ВНИМАНИЕ! Отныне и настолько, насколько это вообще возможно, мы будем выкладывать на компакт-диске модули, так или иначе связанные с известнейшей в ми-

ре ролевой вселенной Advanced Dungeons and Dragons (второй, как правило, редакции). Модули — это и правила, и набор новых монстров, и новые миры, и советы Мастерам, и карты, и самое вкусное — цельные сценарии для Мастеров, дабы они могли поводить игроков, отталкиваясь от уже имеющегося модуля. В скобках замечу, что я сам иногда "мастерю" и мне самому такие сценарии бы ОЧЕНЬ пригодились. Вы встретитесь с такими известными мирами, как Ravenloft, Al-Quadim, Birthright, Dark Sun, Dragonlance. Все модули упакованы в формат .PDF, для которого вам понадобится Acrobat Reader (имеется в разделе софта и будет выкладываться каждые три месяца на всякий пожарный случай).

В этот раз мы выкладываем два модуля по Forgotten Realms: Fires of Zatal и Endless Armies. Оба были выпущены в августе-октябре 1995 года в коробочных версиях. Перепечатке не подлежали.

### Magic: The Gathering

На компакт-диске вы найдете сканированные изображения всех карт последнего сета по игре — Planeshift, а также, в довесок, все те же карты в gif-варианте (мы перевыкладываем спойлер для нужд тех, кто отвечает на задачки в номере)

## Вскрытие

### Статья "Советы старого викинга"

Pygmalion Animator — удобный выювер различных типов файлов, среди которых, помимо форматов распространенных 3d-редакторов, можно обнаружить и модели из разряда широко популярных игр (Quake2, Heretic2, теперь еще и Rune).

## Интернет

### Подрубрика

### "Новости Интернета"

Verado the IT Security Game — небольшая забавная аркада, посвященная будням администратора системы компьютерной безопасности огромной фирмы. На новой работе вам придется отражать атаки спаммеров, хакеров, фрикеров и воров, пользуясь различными средствами — файерволами и т.п. Почувствуйте себя настоящим борцом с компьютерной преступностью!

## КОДЕКС

### Шестнадцатеричные коды

Трейнеры к Cultures и Heist, созданные специально для "Мании" Романом aka Docent

## МатрицаПлюс

### Статья "Красота бездорожья. Создание шкур для Insane"

IDF Exploder — удобный редактор ресурсов игры Insane. Позволяет распаковывать архивные файлы, содержащие все текстуры и музыку, что дает возможность создавать самодельные "шкурки" для сетевой/одиночной игры

### Статья "Quake III Arena своими руками. Урок 3: Ответы на часто задаваемые вопросы"

TxtGenerator — удобная утилита для автоматизации долгого и нудного процесса описания уровня в readme

### Статья "Вторая жизнь для Лары Крофт. Редактор уровней Tomb Raider Chronicles"

Подборка из 5 фанатских карт. Лучшие из имеющихся в Сети. Подробное описание каждой карты смотри на компакт-диске

SoundJockl 0.2 — утилита для извлечения на свет звуковых эффектов (в комплекте с программой поставляется список треков с их описанием)

JacklEd 1.3 — прога для потрошения файлов ресурсов на предмет текстур и спрайтов.

MeshJackl 1.0 — "выдиральщик" файлов с игровыми моделями.

Texture Edit — утилита, легко оперирующая картинками любых размеров и форматов (с ее помощью очень удобно создавать из них мелкие текстурки). Теперь можно смело добавлять на карты сколь угодно детализированные изображения!

MeshJackl — удобный выювер различных типов файлов, используемых для создания моделей (и их анимаций) в играх серии Tomb Raider. Поддерживает Glide (другие API не работают). На данном этапе прога умеет работать только с файлами ресурсов Tomb Raider 2 (\*.tr2), другие версии не поддерживаются.

## Новостной Меридиан

XCC Utilities — набор утилит для "вскрытия" Red Alert 2 (а также Tiberian Sun и TS: Firestorm). Содержит приложения XCC AV Player (проигрыватель внутриигровых видеороликов), XCC MIX Editor (редактор \*.mix-файлов), XCC Mixer (менеджер \*.mix-архивов, позволяет быстро извлекать из них нужные файлы), XCC TMP Editor (редактор файлов шаблонов \*.tem)

Toy Gladiator — клиентская часть грядущей





го онлайн-файтинга Toy Gladiator. Пока что разрешает только создать своего персонажа и зарегистрировать его на сервере (создание персонажа происходит как в заправской RPG — отвечаете на пару вопросов, и альтер-эго готово). Бои же начнутся с мая (ориентировочно). Подробнее об игре см. в рубрике "Новостной Меридиан".

WWF With Authority! — бесплатная игра, созданная по лицензии Всемирной Федерации Рестлинга, сочетающая в себе элементы спортивного менеджера (закупка игроков, торговля) и коллекционной карточной стратегической игры наподобие MTG (по такой схеме протекают здешние бои).

### Самопал Genesis3D Technology Demo

Эта тестовая программа предназначена для наглядной демонстрации того, что умеет делать движок Genesis3D. Вы сможете побродить по уровням, немножко пострелять, а главное — увидеть своими глазами все эффекты, предоставляемые для реализации программистам на основе этого движка. Разработчики уверяют, что вы непременно будете издавать восхищенные охи и ахи, даже запуская дему на графических ускорителях первого поколения. Оптимальной конфигурацией будет являться P266 + аналог Voodoo2 + 64 мегабайта памяти.

### Genesis3D Technology Demo Source Code

Этот архив предназначен в первую очередь для тех, кто хочет знать об устройстве игры изнутри. Он содержит полный исходный код, модели и некомпиллированные уровни демонстрационной игры Genesis3D Demo.

## Территория разлома

### Статья "Оптимизация работы в Интернет"

Internet Tweak 2001 Standart Edition — программа, ранее известная под именем NetMaster 99. С легкостью оптимизирует ваше соединение, а также модифицирует скрытые настройки в Internet Explorer и Outlook Express.

iSpeed (High Mountain Software) — программа для улучшения быстродействия модема и связи с Интернетом, изменения скрытых параметров Windows, построения графиков для лучшего соединения. На компакт вы можете найти freeware- и shareware- версии программы. Подробнее о различиях версий читайте в статье.

Mike Sutherland — эта программа увеличивает MTU (Maximum Transmission Unit) вашей системы. Самым кардинальным образом повышает производительность вашего модема.

Руководство по прошивке модемов — обновив прошивку вашего модема, вы заставите работать его еще быстрее. *Выражаем благодарность Russian Team USR BBS за предоставленный материал.*

### Статья "Кино на экране монитора."

### Видеоплееры — что выбрать?"

Большая подборка видеоплееров: Quick Time Player 4.2, Real Player 8.0, Throttle Box Viewer 3.0, Xing Mpeg Player, Yahoo! Player 1.0, Windows Media Player 7.0.

Примеры видеороликов, выполненных по технологии Cubic VR.

Набор "шкур" для проигрывателя Throttle Box Viewer 3.0 (Inferno, Champagne, Iceblue).

Несколько видеороликов, выполненных по "фирменной" технологии Throttle Box.

Voodoo Movie 2.0 — эта программа, сделанная в виде плагина для Microsoft DirectShow (другое название ActiveMovie — библиотека, отвечающая за вывод видеоизображения), придется по душе владельцам видеокарт на чипах Voodoo 1-2 (Diamond Monster 3D I-II, Pure 3D I-II и т.д.). Ее предназначение — "переложение" работы по воспроизведению видео на 3D-акселератор, обладающий рядом полезных для этого функций (например, фильтрация).

## DEATHMATCH

Quake III Arena. Excessive Overkill, Art of War.

Unreal Tournament. Моды: Frag\*Ball. Карты: FB-PitchFury, FB-Jennebe, FB-FragballStadium и FB-Central, Dm-Curse][tmp.

Counter-Strike. Иллюстрации (скриншоты) к руководству Дениса Гурова по Counter-Strike. Читайте материал и одновременно листайте скриншоты — они многое пояснят.

Также выкладываем на компакт схему карты de\_train, которая была опубликована в №12 вместе с прилагавшимся руководством по тактике на этой карте, но по техническим причинам оказалась лишенной специальных обозначений, на которые активно ссылалось руководство. Исправляем ошибку!

Клубные новости. Серия лучших демо с чемпионатов по КуЗ от Полосатого плюс подборка картинок на тему киберспорта с эмблемой CPL.

## ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



### Скринтурс вновь на CD!

На компакт вторично обретает жизнь конкурс по имени "Скринтурс", впервые зацветший в декабрьской "Мании". Девять картинок — девять игр. Первые пятеро правильно угадавших, что это за игры, будут вознаграждены призами. А подробности смотрите в рубрике "Мозговой штурм".

### Руководства и прохождения

На компакт номера публикуются:

1. Полное прохождение отечественного квеста "Агент". Автор — *Пятнистая Рысьявка*.
2. Прохождение Gunman Chronicles. Автор — *Николай Коровин*.
3. Прохождение "Руны" (Rune). Автор — *Надежда Евдокимова*.
4. Руководство по SimCoaster. Автор — *Игорь Савенков*.
5. Гигантское прохождение и некоторые полезные моменты по Wizards & Warriors. Автор — *Пятнистая Рысьявка*.

Кроме этого, как раз на момент написания этих строк полным ходом идет работа над руководствами/прохождениями для Oni ("Они"), Blade of Darkness, Clive Barker's Undying и "Parkan. Железная стратегия". Мы постараемся успеть, но... возможно, время будет против нас. Так что зарекаться не будем: запустите компакт и смотрите в разделе "Руководств и прохождений". Если будет — значит, будет.

### Софтверный набор

Нынешний компакт, помимо стандартных Magic Trainer Creator и Magic Suitcase, представляет на ваши суд и пользование расширенный набор программ следующего характера:

Повелитель 1.0 (демо-версия) — система голосового управления вашими любимыми играми. О ней рассказывалось в выпуске прошлого номера. В данный момент поддерживаются Quake 2-3, Age of Empires, Heroes of Might & Magic 3, Caesar 3 и еще

целый ряд игр (общее число игрушек постоянно растет вместе с выходом новых версий программы и апдейтов).

BIRTHDAY! millennium 3.6 — интересная программа-напоминалка о днях рождения, памятных датах и праздниках.

HWINFO32 0.9c BETA — программа, позволяющая полностью определить вашу системную конфигурацию и протестировать каждый ее компонент.

Irregular Verbs — великолепная утилита, проверяющая пользователя на знание неправильных глаголов английского языка.

Nero Burning Rom v5.0.3.8 — очень удобная и качественная программа для записи CD. Позволяет создавать data-CD, video-CD, audio-CD.

Path2Clipboard v107b63 — улучшенная версия выложенного на январском компакт "Мании" плагина, дающего возможность полностью копировать путь к файлу.

Radio Player Pro 1.6.1.2. — программа-оболочка под Winamp, которая позволяет программировать неограниченное количество плейлистов и задавать время начала и окончания звучания каждого из них.

Search and Replace (FAR Plug-In) — плагин для популярной оболочки FAR. Позволяет де-



лать различные операции с поиском и заменой данных в файле.

**WallMaster 2.4a** — берете кучу обоев, запикиваете в программу, ставите пятиминутный промежуток и — вуаля! — каждые пять минут на десктопе будут висеть новые обои из заданного списка.

**WinSetup for Windows 9x 1.1** — программа, позволяющая использовать многие недокументированные в Windows 95/98/ME функции. Например, присваивать каждой папке свой значок (!).

**Acrobat Reader 4.05 for Windows 95/98/ME** — программа для чтения файлов в формате PDF. Может пригодиться для любителей AD&D (см. "Вне компьютера").



И, наконец, **Valentine Dancer** — потрясающий плагин для WinAmp. Открывает окно винамповского браузера, в котором танцует красивая девушка на фоне летящих сердечек. В такт она, правда, не особенно попадает (так что медведь из B&W все равно рулит! — кто постоянно следит за "Игровой зоной", тот понял), но ей это можно простить за потрясающую пластику и... гм... более чем впечатляющие внешние данные.

Плюс, как обычно, очередная пачка обновлений для DLN по компьютерным играм.

## Статьи

В **статейном разделе** на компакт-диске вы найдете: текстовые описания всех карт, упоминаемых в "Пяти турнирных задачах"; кое-что по линии "Почты"; возможно, еще что-нибудь.

## ДРАФТ

В директории /DOCS на компакт-диске в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакт-диске находится.

Примите также к сведению, что для удобства все разделы на компакт-диске организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось — можете поверить, разобраться в директориях вам не составит труда.

## Инструкции

На компакт-диске существует блок "ИНСТРУКЦИИ". В нем находится информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator (кстати — чуть расширенная по сравнению с предыдущим компакт-диском) в немирных целях и инструкция по установке модов для "Deathmatch".

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: **Геймер**.

Редакторы "Игровой зоны": **Геймер** и **Алексей Кравчун**; составитель рубрики: **or@NGE**. Составитель "Демоблока" и "Софтверного набора": **Святослав Торик (torick@igromania.ru)**.

Программирование компакт-диска: **Денис Валеев aka Дионис**. Дизайн оболочки компакт-диска: **Илья 'J.B.' Галиев**. В подготовке компакт-диска принимали участие также и другие сотрудники журнала "Игромания". ■

# ARK-SYSTEM

# ПРОИЗВОДСТВО CD



**WWW.ARKCD.COM**

**E-mail: office@arkcd.com**

**ТЕЛ: 978-5644 • ТЕЛ./ФАКС: 978-2676**





# : Steel Soldiers



В 1996 году у жанра RTS еще не было стереотипов, которые стоило бы ломать, но вышедшая тогда игрушка под коротеньким названием Z была весьма необычна для того времени и остается необычной по сей день. Z быстро полюбилась геймерам своей простотой и оригинальностью. Теперь, по истечении пяти лет, оригиналы Bitmar Brothers завершают работу над сиквелом — Steel Soldiers, явным и очевидным претендентом на народную любовь.

## Как бы сюжет

В далеком будущем Землю решили поделить между собой две огромные корпорации: Трансглобал и Мегаком. Разыгралась жестокая и разрушительная война, участниками которой были роботы и различная боевая техника, так как люди к тому времени благополучно вымерли. Вы должны присоединиться к одной из враждующих сторон и, вступив в должность командира отряда и продвигаясь по службе, выполнить тридцать миссий:

**Не отдадим  
ни пяди своей  
земли! (с)**

Steel Soldiers обещает быть захватывающей и динамичной стратегией. С первых же минут вы окажетесь втянуты в войну и ни на секунду не сможете раслабиться у экрана монитора, иначе рискуете быть повержены.

В Z2 вам предстоит заниматься не столько менеджментом, сколько ведением активных боевых действий. Вам не придется рубить лес, добывать нефть, откапывать золото

или разводить коров. Все, что нужно сделать для получения денежной прибыли, — это захватить какую-нибудь территорию путем касания флага в самом ее центре. Чем больше захваченная площадь и чем дольше вы ее удерживаете, тем больше денег сыпется в ваш широкий карман. Хотя доходы зависят и от другого фактора — «плодородности почвы» на вашей территории. Естественно, что свое добро нужно охранять, дабы его не захватил себе враг. Завладев куском территории, вы автоматиче-

чески становитесь обладателем всех находящихся на ней нейтральных объектов. Кроме того, на собственной земле вы имеете полное право построить базу. Таким образом, авторы стараются всячески подталкивать геймера непрерывно исследовать карту в поисках свободных земель и сражаться за них с противниками, а не сидеть, как Плюшкин, на своей баше, накапливая добро.

На вырученные деньги можно прикупить строений и роботов. На каждую корпорацию приходится два десятка различных зданий и тридцать единиц техники трех классов: наземной, воздушной и водной. Юниты будут крайне разнообразны — солдаты, танки, транспорт (APC), «катюши», джипы, истребители, подводные лодки и так далее. Особого внимания заслуживают снайперы, которые имеют отличное зрение (если это выражение применимо к роботам) и могут издали увидеть какой-нибудь джип, застрелить его водителя сквозь лобовое стекло, и дать возможность коллеге по отряду забраться в кабину. Нельзя не сказать и про хакеров, которые оперативно проникают в конструкторский центр врага и запускают вирус в главный компьютер. Враг изрядно удивится, когда, попытавшись построить танк, увидит съезжающий с конвейера дохленький джип. Добавлю также, что местный APC выполняет не только транспортную, но и защитную функцию — пассажиры смогут постреливать врагов, не выходя из салона.

Любой юнит будет реально полезен с первой до последней миссии, обладая



Получив за миссию  
Оценку 100% за  
территорию







Интересно, а здесь мосты смертны? И как насчет терраформинга?

зять — гамлетовскую роль в ходе сражений. Вояж по сугробам или подъем в гору будут занимать значительно больше времени, чем лихая скачка по дороге. Овраг как окоп или большое дерево как прикрытие? Да сколько угодно! Прикрывайтесь себе на здоровье.

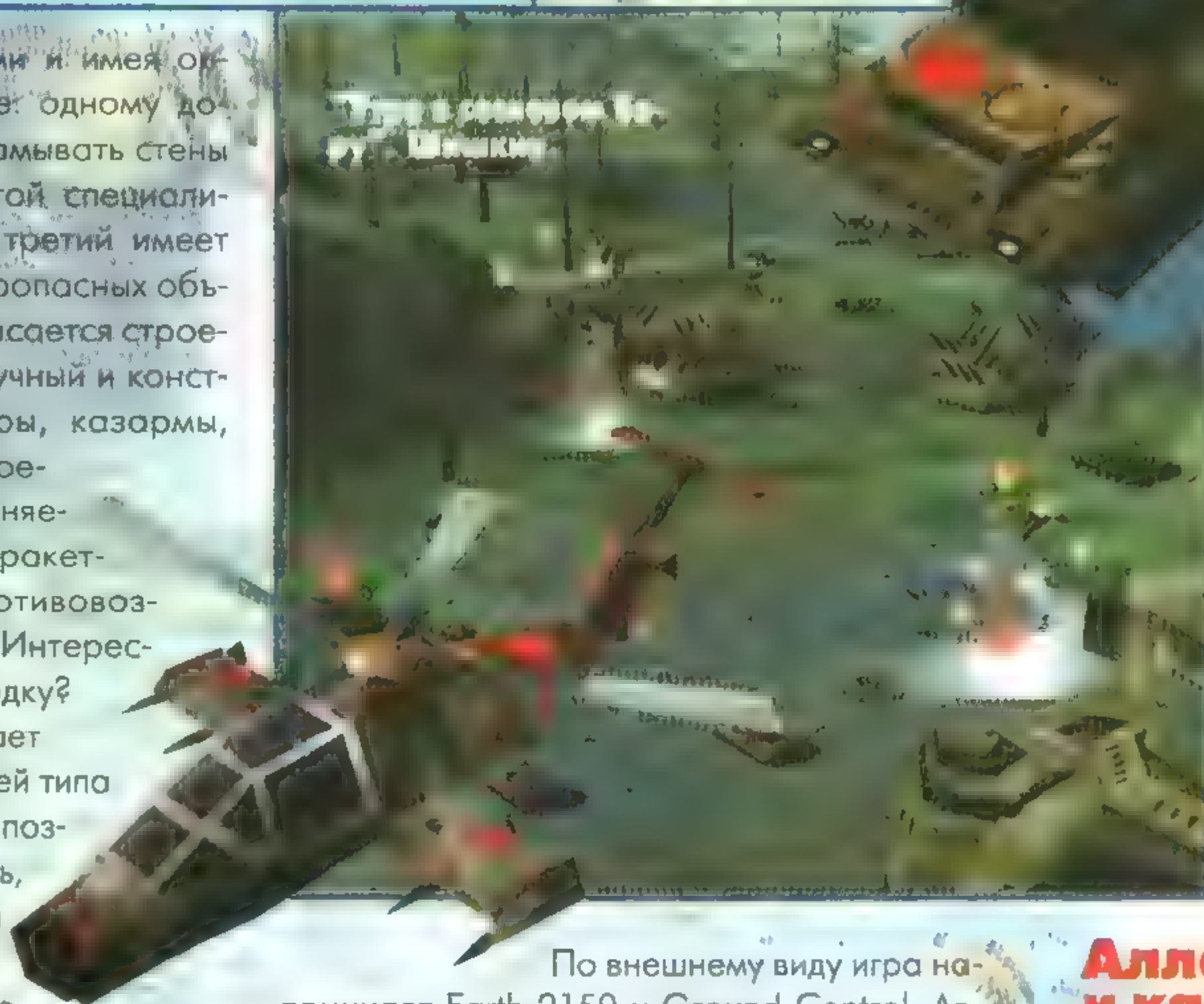
### Z2 в 3D

Самое важное отличие Steel Soldiers от своего предшественника по части графики — это трюизм.



собственными способностями и имея определенное предназначение: одному доставляет удовольствие проламывать стены вражеских укреплений, другой специализируется на закладке мин, третий имеет страсть к поджиганию взрывоопасных объектов, далее везде. Что же касается строений, то из всей их массы (научный и конструкторский центры, бункеры, казармы, прочее) следует выделить турели, разделенные по выполняемым функциям на противоракетные, противотанковые, противовоздушные и противопехотные. Интересно, будет ли турель на подлодку?

AI "стальных солдат" обещает быть на уровне разумных людей типа нас с вами. Разработчики не позволяют компьютеру мухлевать, пользуясь упавшими с неба деньгами, а учат его развиваться и вести себя аналогично многоопытному геймеру. Компьютерные противники постоянно будут анализировать ситуацию, делая собственные, обычно — весьма грамотные выводы. Например, по-



В Steel Soldiers не будет традиционного до мумифицированности тумана войны. Вы видите сразу всю карту, но вражеские воины и строения выходят на свет только после того, как на них падет взор кого-то из ваших подопечных.

Местная камера крутится и двигается во всех рекомендованных "Кама-Сутрой" направлениях. Говорить больше нечего, просто взгляните на скриншоты.

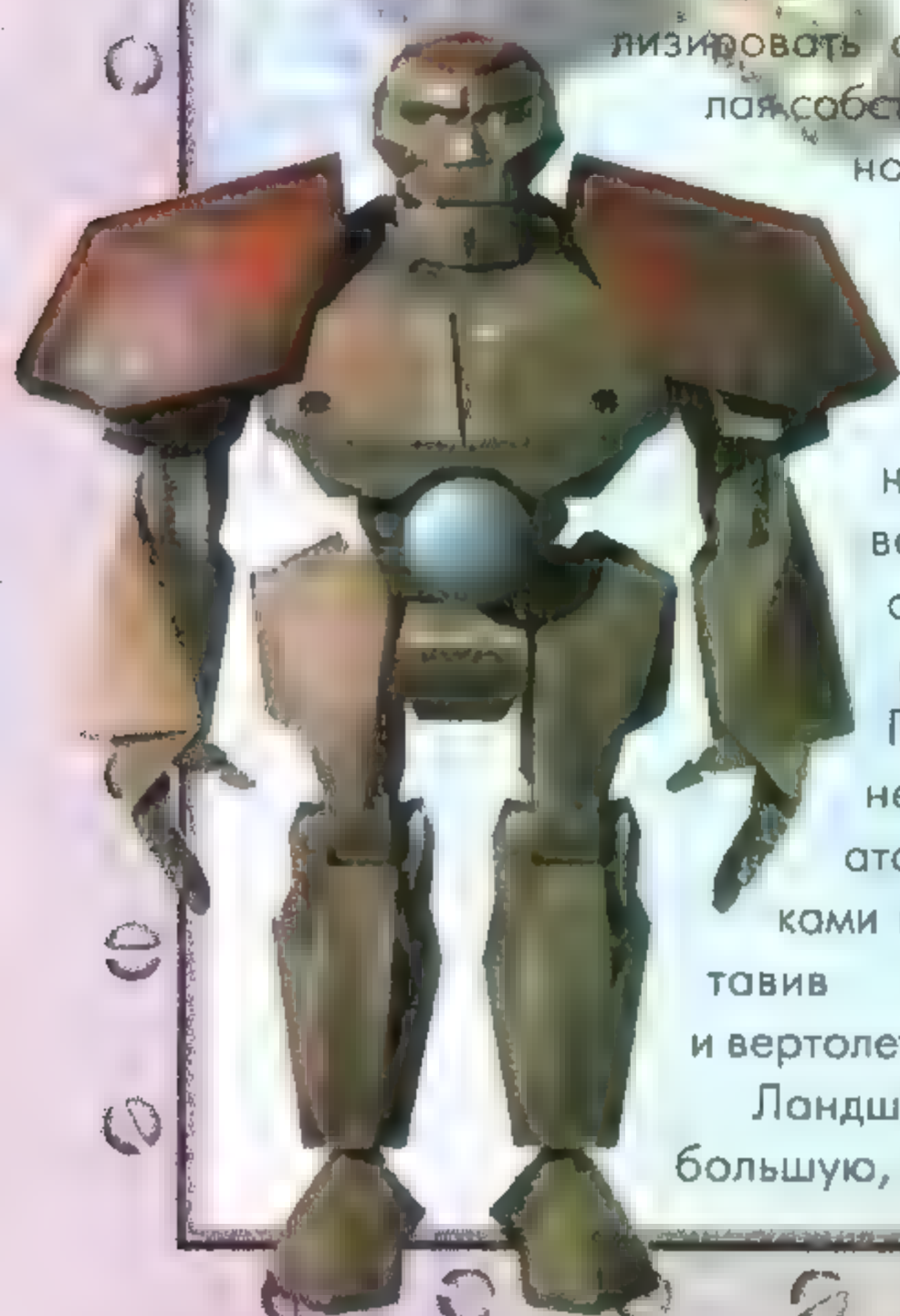
### Аллен, Брэд и капитан Зод

В заключение поведаю, что игра обладает приветливым интерфейсом, отпадным черным юмором и хорошим звуковым оформлением. Основными же достоинствами Steel Soldiers, равно как и первой части Z, являются своеобразная простота и оригинальность. Никаких апгрейдов, сложных исследований и наворотов от этого проекта не ждите. Здесь они не нужны. Главное, что на Z2 будет приятно смотреть и интересно в нее играть (если сомневаетесь, перечитайте статью и рассмотрите с лупой шоты). А что еще нам нужно для полного счастья?

P.S. Поклонникам первой части игры сообщу, что с того света вернутся по меньшей мере три персонажа. Брэд (Brad), Аллен (Allen) и капитан Зод (Captain Zed). ■

Да. Заметано. Заклеено? Залатано?!  
Замечательно!

Будем ждать?



слав шпиона и узнав, что ваша база сплошь утыкана системами ПВО, оппонент сначала атакует вас танками и пехотой, оставив истребители и вертолеты на сладкое. Ландшафт играет большую, можно ска-

По внешнему виду игра напоминает Earth 2150 и Ground Control. Авторы обещают побаловать нас, стариков, цветомзыкальным освещением, ладно склеенными моделями техники и обилием взрывоподобных спецэффектов. В процессе выполнения заданий мы сможем наблюдать падения шальных метеоритов и скитания одиноких животных.

На рельеф натянуты текстуры нескольких типов ландшафта — леса, джунгли, пустыня, вулканическая и ледяная местности, а также загадочный домен под названием Outland (что-то типа пустыря, наверное). Воевать будем днем и ночью, при различных погодных условиях (дождь, снег, туман). В графическом плане Bitmaps Brothers продумали все до мелочей. Юниты оставляют за собой следы на земле и, так же как и здания, меняют внешний вид в зависимости от погоды (например, при снегопаде строения и техника покрываются снегом).

СТАТЬЯ ГОТОВА



CHOAM (choam@mail.ru) при участии Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru)

# TROPICO

Хорошим управленцем никогда не бывает от руководства, а зависит от личных качеств человека. Следовательно, самый важный метод в руководстве — метод отбора лидеров.  
Ф. Дарборт "Руководство Космического Союза"

Компания PopTop, создатель Transport Tycoon 2 и первых двух частей Heroes of Might and Magic, обещает море удовольствия любителям экономических симуляторов. В том, что Tropico станет хитом, сомневаться практически не приходится. Ведь сами посудите: как может не сделаться хитом гибрид SimCity, The Settlers, The Sims и черт знает чего еще (уже — супер), помноженный на огромный креативный талант людей, практически с нуля сделавших одну из наиболее культовых игр современности — "Героев"?

## Момент истины для тирана

В The Settlers мы с вами выступали в роли начальника поселенческой колонии. В The Sims были таким организатором жизнедеятельности среднестатистической семьи.

В SimCity — мэром города, градоправителем. В Tropico нас ждет похожая участь: президент страны. Конечно же, тиран. Вспомните симуляторы президентского правления: Shadow President и позже скопированный с него CyberJudas. Не надо их вспоминать: там было именно симулирование, а здесь мы имеем дело с чистым менеджментом, возведенным в ранг правителя целого государства, причем реализованного по механике вышеперечисленных симситей, симсов и сэттлерсов

Все красоты — людям!  
А кладбище им вообще не надо!  
Потом такое отправление, все там лечь захотят!

Итак — тиран  
Которым, конечно же, граждане страны постоянно

недовольны. Иногда они организуют восстания. Мы восстания подавляем — железным кулаком и силою войск. Но, впрочем, до восстаний можно и не доводить: жесткая диктатура по всему острову — всех в бараки, и пусть вкалывают нам на новый дворец! Или их самих во дворцы поселить, окружить лаской и заботой. Как знаете, так и поступаете. И, возможно, в какой-то момент вы осознаете, что происходящее в игре стало отражением вашей истинной сущности, давно и тщательно скрываемой не только от окружающих, но и от себя самого

## Жизнь двулика — будь собой

Авторы создают мир, который подобен нашему... но пошедшему по альтернативному

Остров Tropico с высоты положения господина президента.

### ИЗДАТЕЛЬ

Take 2

WWW.TAKETWO.COM

### РАЗРАБОТЧИК

PopTop Software

WWW.POPTOP.COM

### ПОХОЖЕСТЬ

SimCity, SimTower, Settlers

### ДАТА ВЫХОДА

летом 2001 года

мультиплеер

Ссылка

WWW.POPTOP.COM/TROPICO.HTML

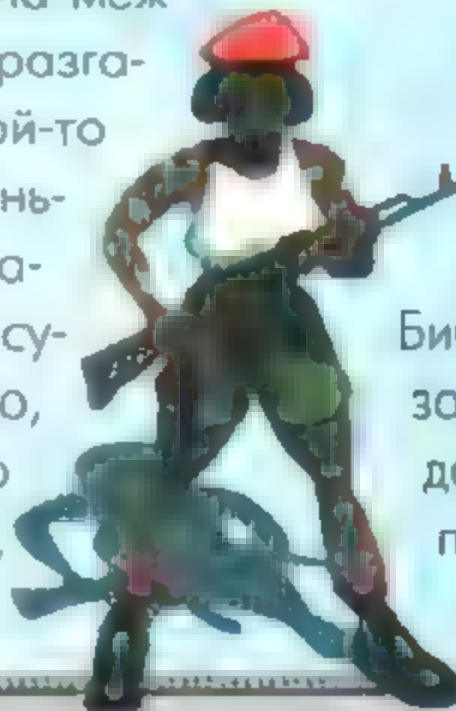
пути развития. 2000 год СССР и не думал распадаться и представляет собою мощную сверхдержаву — наравне с США. Коммунизм процветает, холодная война между США и СССР в полном разгаре (еще и метеорит какой-то у реки Тибр упал, зелененькие кристаллы расти начали... шучу). Остальные государства этого мира, видимо, представляют собой такую же банановую республику, как и ваш Tropico.

ший образование в Кембридже, но выгнанный из Университета Дружбы Народов в СССР, лично знает президента США, имеет судимость.

Это вы. Во всей красе. Долой ханжество и лицемерие симситей, симсов и сэттлерсов, где ваш герой был сугубо положительной персоной, как стерилизованная курица. Жизнь двулика, и каждый состоит из смешанных в разных пропорциях добра и зла. В Tropico разработчики намерены реализовать эту двуликость.

## Казармы бананового рая

Строительство. Добрая сотня разновидностей построек и зданий. Библиотеки и церкви, жилые дома и казармы для военных... Все постройки разделены на типы: общественные, муниципальные, военные, туристические, увеселительные и так далее. Многие зда-





ния подвержены апгрейду. То есть, скажем, никто не мешает соорудить из захудалого склада макулатуры Ленинскую библиотеку.

Можно превратить свой островок в туристический рай, а можно получить мировую известность, производя элитные сигары. Да и просто выстроить автономный город — тоже приятно. А потом пустить все доходы на

мэр!"/"Жрать хочу!!!"/"Куплю пистолет, убью проклятого диктатора!").

Если вы чересчур закрутите гайки на шеех подопечных, то вас, милого и доброго, все-речь посчитают тираном (справедливо, собственно) и поднимут восстание. Даже застрелить могут, для профилактики. Но и вам никто не мешает принять превентивные меры — не-

довольных в тюрьму, восставших к стенке! Главное — вовремя ублажить военных постройкой пары новых борделей. И тогда сила пребудет на вашей стороне

### Между деньгой и накопальной

PopTop гарантирует интересный сценарий и разнообразные задания миссий, от "собрать 5 мил-

### Люби людей. Уже недолго осталось.

Графика Tropico сделана тщательно и, я бы сказал, с любовью. Прорисовка отдельных деталей просто изумляет — а мощнейший zoom позволит рассмотреть каждую козювку, не говоря уже о домах и гражданах. Вся красота крутится на обновленном и улучшенном движке Transport Tycoon II. И, значит, никаких 3D-ускорителей типа GeForce 2 Ultra не требуется! То есть ускоритель, конечно, не повредит, но никому не мешает и его отсутствие. Тут скорее большой монитор нужен: помнится, Transport Tycoon II отказывался идти на меньшем разрешении, нежели 1024x768. А вообще, это характерная черта PopTop, почти что визитная карточка: создавая игры, они кардинально задвигают на использование новомодных ускорителей и рисуют графику так, что 3D-ускоренные суперразрекламированные мегаигры уползают в позоре

Таким образом, Tropico — игровой проект, который имеет все шансы сделаться одной из сильнейших игр того года, в котором выйдет. Если разработчики не обманывают — то этого года. Готовьтесь. Начинайте заранее



комплектацию собственного дворца античными скульптурами и красивыми девушками (или юношами — кому как). Правильно. Тиран вы или где? Хозяин вы или как?..

Но, к сожалению, цензура царствует и в компьютерных играх. Поэтому PopTop убрала из игры ранее планировавшиеся проституцию и наркобизнес. Теперь не увидите нам обещанных вертолетов, прилетевших за свежими порциями белого порошка... Но, с другой стороны, — у вас что, других статей дохода нет? Вон туристов сколько по острову шляется, успевай только новые казино открывать! А еще проще — коренному населению налоги поднять, пусть выкручиваются как хотят! Впрочем, как выясняется, выкрутить могут и вас. Один раз и конкретно

### Куплю пистолет, убью диктатора!

Не подумайте, что ваши подчиненные изображены эдакими бегающими точками. Все они хорошо прорисованы. Имеют свои собственные характеры, религию, даже убеждения (от вегетарианца до коммуниста). Полсотни различных типов человечков населяют банановый остров. Человечки намереваются родиться, ходить в школу, работать, создавать семьи, воевать, нарушать законы, ловить преступников, умирать... Эдакие The Sims и Creatures в одном флаконе. Сходство с The Sims придает хорошее качество прорисовки персонажей и "облачки мыслей" возле их голов ("Какой у нас хороший

лионов зеленых" до "снизить уровень преступности" (аналог миссионной структуры SimCity). Немаловажным фактором, который не помешает учитывать президенту, является дипломатия — "причем не только внутренняя, но и внешняя.

"Иностранные" государства, как уже говорилось, представлены США и СССР. И вам придется считаться с такими "соседями". Понятно, что если вы позволите СССР разместить на острове военную базу, то о большом притоке туристов из США придется забыть (кстати — опять же вспоминается SimCity). Зато если Штаты надумают избавить мир от жестокого тирана — вас, то русский спецназ быстро объяснит американскому десанту, где и в каком конкретно месте они были неправы, и куда ему, американскому десантнику (единственному выжившему), надлежит пойти. Поясню: плюсы от сотрудничества со Штатами преимущественно экономические, от контакта с Союзом Нерушимым — военные.



Еще немного, и курсорная стрелка раздавит Джимену Мартин, фермершу, родившуюся в Виктории 10 марта 1934 года. А на дворе 2000-й. Вот ведь — пенсионерка, а гляди-ка, до сих пор скалывает на грядках!..

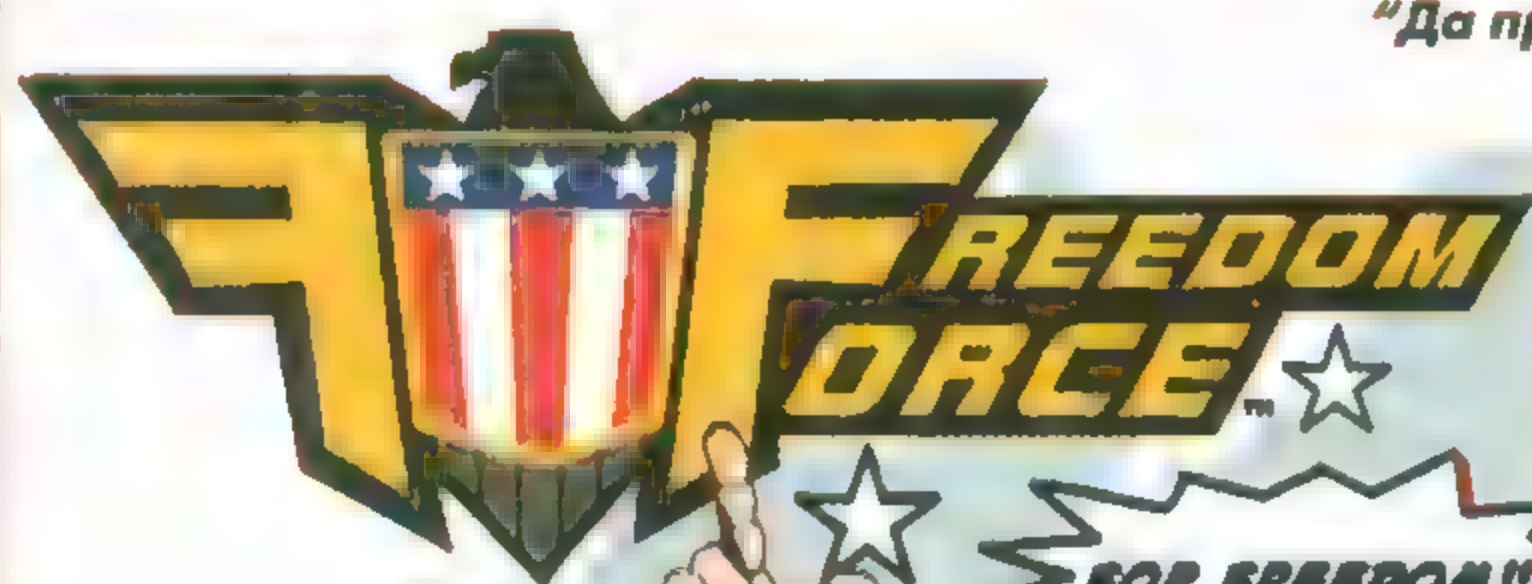
любить людей. Почаще смотрите политические программы по телевидению. Задумайтесь о всем том, что вы недополучили в этой жизни. Задумайтесь, каким бы вы были, если бы были тем, кем могли бы быть.

Десятитысячедолларовый официальный костюм справедливого и гуманного президента острова Tropico уже почти сшит, и очень может быть, что в аккурат по вашему размеру. ■

Как ждали Heroes of Might and Magic 2 и Transport Tycoon 2.

БУДЕМ ЖДАТЬ?





**"Да пребудет с тобой Сила!"**

Самая употребляемая фраза в кинокомиксе "Звездные Войны"

FOR FREEDOM!!!



Антон Голыцин

Жила-была компания Looking Glass, и выпустила она игру Thief. И разделилось играющее человечество на две части. Первая утверждала, что игра хорошая. Вторая же была уверена в том, что игра — плохая. Но обе стороны сходились на том, что игра — гениальная.

Потом Looking Glass развалилась, а ушедшие из нее Кен Ливайн и Джон Чейн создали новую компанию — Irrational Games. И задумали создать Freedom Force. С этого момента и начинается наше повествование.



### Серебряный век американской поэзии

Freedom Force! Как много в этом звуке для сердца янского спилось, как много в нем отозвалось! Ведь Freedom Force — это один из комиксов Джека Кирби и Стэна Ли, вставший в один ряд с классическими Avengers, Fantastic Four и X-Men, выходившими в 60-е годы, которые впоследствии назвали "Серебряным веком" американских комиксов. В основе всех этих рисованных сериалов лежало извечное противостояние добра и зла, хороших супергероев и плохих героев, которые были не менее, а подчас и более супер. Черепашки-ниндзя, Супер-

мен, Спайдермен, Бэтмен и прочие Мены появились позже, но коллизии в этих хорошо известных нашему читателю комиксах остались неизменными — начало было положено там, в 60-х.

Сюжетно Freedom Force очень прост, как, собственно, и все комиксы. Нехорошие инопланетяне, завоевав почти всю вселенную, покусились на свободу и независимость планеты Земля. При этом сами марать руки о нас, грешных, не захотели, а тайно послали на Землю отряд, долженствующий отыскать и наделить всеразрушающей энергией отборных моральных уродов из числа наших соплемянников. А уж они-то, наделенные, и должны подготовить Землю к торжественному приему пришельцев, истребив предварительно все человечество.

Но и среди инопланетян нашелся приличный alien, который в тайне от всех других алиенов отправился на Землю с благородной миссией спасения нас, грешных. Захватив с собой таинственный, но сильнодействующий порошок — виаг... то есть Energy X, — посланец далеких галактик собирался наделить сверхъестественными способностями самых выдающихся представителей человечества, дабы они смогли противостоять нашествию. Но не тут-то было — благодетель был подло сбит при заходе на посадку над Нью-Йорком, а порошок просыпался на кого ни попадя. Однако инопланетец не отчаялся и, собравшись с силами, решил отыскать тех самых нью-йоркцев, которые вчера были обыкновенными "голубыми воротничками", а сегодня стали супергероями.

Таков сюжет комикса; таков сюжет игры.

### Интеллигент

Как вы уже, вероятно, догадались, в роли горе-астронавта с благородным сердцем выступаете

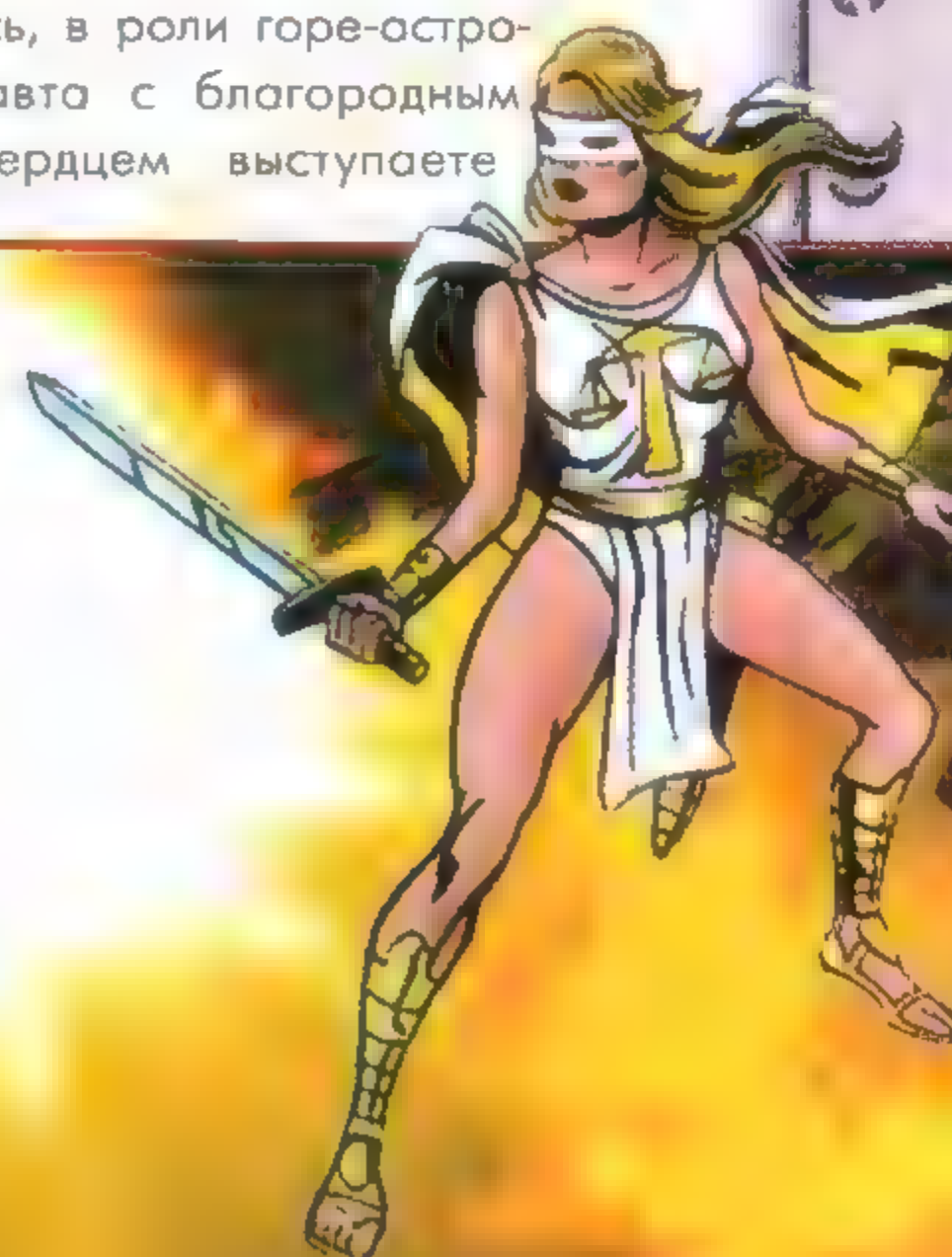
ИЗДАТЕЛЬ  
Crave Entertainment  
WWW.CRAVEENTERTAINMENT.COM  
РАЗРАБОТЧИК  
Irrational Games  
WWW.IRRATIONAL.COM.AU

ПОХОЖЕСТЬ  
Commandos

ДАТА ВЫХОДА  
Осень 2001 года  
мультиплеер  
Интернет,  
локальная сеть  
WWW.MYFREEDOMFORCE.COM

Вот так, по-простому, берем ближайшую лопату...

и лунным муравьям башке!





вы. Для начала предстоит набрать небольшую команду из четырех героев. Подбирать будет не просто сложно, а очень сложно. Ведь каждый герой, помимо уникальных способностей и умений, обладает еще и ярко выраженной индивидуальностью — это вам не четверо из ларца, одинаковых с лица. Наоборот, один терпеть не может жары, второй — холода, третий отскакивает от земли, словно мячик, — он из резины, четвертый — из стали, а значит, быстро передвигаться не сможет... и так далее, и тому подобное.

По способу ведения боя Freedom Force будет обыкновенной тактической стратегией типа "убей всех плохих". Стенка на стенку. Хорошие парни против плохих парней. Вид сверху, как в классических squad-based стратегиях. Все просто и незамысловато.

В отличие от большинства тактических игр, действие Freedom Force происходит в жестком real-time. Не вполне понятно, как в горячке боя отдавать приказы нашим подопечным — ведь за всеми сразу не уследишь. Однако разработчики говорят, что это все "Phew!" и прозрачно намекают на какой-то "контекстный" интерфейс. Поверим на слово, проверим на деле.

Однако FF — это не только тактика, но еще и RPG. Героев надо будет развивать в супергероев. Правда, они и так уже довольно супер, но вашими стараниями к концу игры они должны стать вообще СУПЕР(!). Разницу почувствуете?

**Наверное, надо дать слово и самим виновникам торжества. Знакомьтесь: исполнительный продюсер Freedom Force Кен Ливайн и главный художник и руководитель проекта Джо Чейи.**

**В:** Вы заявляли, что все в игре может быть разрушено. Будет ли использование героем различных умений как-то отражаться на графическом отображении последствий?

**Д:** Да. Все в это мире "материально" и все из чего-то сделано. Соответственно, и применение различных умений к различным объектам имеет различные последствия. Например: заморозка довольно неэффективна к нематериальным объектам, однако против живой плоти это одно из самых действенных средств. Мы надеемся смоделировать в игре пламя и пожары, но пока давайте остановимся на этом.

**В:** Известно, что Freedom Force — помиссионная игра. Будут ли объекты, разрушенные в одной миссии, сохраняться в таком же состоянии в последующих миссиях?

**Д:** Нет, по той простой причине, что каждая миссия будет проходить на новой карте. Каждая миссия будет заканчиваться по выполнении героем основного квеста, однако невыполнение побочных квестов повлечет за собой то, что герой завершит уровень с более низким престижем и не сможет набрать в свою команду новых героев.

**В:** Давайте поговорим о тактической стороне игры. Могли бы вы привести пример, как будет проходить поединки?

**К:** Ну, это очень БОЛЬШОЙ вопрос. Битвы будут проходить в настоящем real-time, без пауз. Ближайшая аналогия, которую я мог бы привести, — это Baldur's Gate, однако это неточное сравнение.

У вас есть какое-то количество поинтов, и вам решать, как вы их растратите: будет ли это мощная, но одноразовая атака или несколько менее мощных. Вы потратите поинты на нападение или защиту? Вы решите сначала ошеломить врага и затем сбить его с ног или покончите с ним одной мощной атакой? Может быть, вы обрушите на него здание. Или решите просто отшвырнуть врага подальше. Или просто метнуть в него автомобиль...

/источник: IGN.com/

Герои развиваются не строго по канонам RPG. По окончании миссии начисляются поинты, которые дают вам новые умения и возможности. Причем прокачать уже имеющиеся способности до невероятных степеней вы не сможете — только приобрести новые. Разумеется, чем больше способностей имеется у героя в арсенале, тем он сильнее. Но не все так просто. Чем больше невинных жертв, разбитых машин и порушенных зданий ляжет на вашем пути, тем ниже вероятность получения героем новых умений... Так что придется думать: куда и зачем стрелять и в кого кинуть во-он тот миленький "Шевроле".

У героев есть инвентарь, но всякие разные радости жизни по уровням разбросаны не будут, не надейтесь! "Разве Супермен собирает всякий хлам в процессе массового спасения граждан? Обычно нет!" — утверждают разработчики. Возможно, они правы. В процессе выполнения миссии придется рассчитывать только на свои силы и умения. Правда, непонятно, за каким тогда чертом нужен инвентарь.

**Не жалко, но уничтожить**

Наконец-то мы дождались! Игры, в которой позволено разрушать все. То есть вообще все! Если учесть, что дело происходит в густонаселенном Нью-Йорке (а карты уровней полностью соответствуют реальным районам города, по улицам ходят люди и снуют машины), то веселью не будет предела.

Руководитель и главный художник FF Джон Чейи весьма убедительно объясняет возможность разрушений в этой игре: на стенах домов не находится никаких кнопок, рычагов и прочих вентилей, которые необходимо нажимать. А значит, дома можно уничтожать без особого риска для прохождения миссии — вот пусть игрок и займется этим в свое удовольствие. Уничтожению подвергается также асфальт, "холмы и равнины, леса и поля". Не спасется ни один кирпич!

В игре использован "улучшенный и доработанный" движок NetImmerse, с которым вы встречались, к примеру, в Oddworld Inhabitants. Разработчики объясняют выбор движка простым и гибким программным кодом, а лично меня весьма радуют скриншоты!

Мультиплеер, конечно же, будет. Обещан дефматч; рассуждая логично, предположим и тимплей. Без редактора миссий также не обойдется, так что левелмейкеры уже могут потирать мыши в предвкушении.

Freedom Force уже сейчас вызывает живой интерес — хотя бы потому, что его делает экс-"зеркальная" команда. То есть игра получится либо хорошая, либо плохая, но что гениальная — это точно. Положение, знаете ли, обязывает!

**Будем ждать? Оживший комикс от создателей Thief?! Конечно, надо увидеть!**

БУДЕМ ЖДАТЬ?



**Герои на совещании. Качество полигональных моделей — вах!**







Денис Круглов (111soft@mail.com)

# TAKEDA

Еще свежи воспоминания о кровопролитных боях на земле японской. Только недавно толпы стратегов вели войска под флагами нечислимых кланов, и крики "Я вам покажу кузькиных родственников, и мы еще посмотрим, кто тут Shogun!" наполняли воздух. "Не пройдет и полгода," — пел Высоцкий, и практически не ошибся. Новый wargame Takeda, планирующий в скором времени вырваться на просторы игровых рынков, снова сузит наши глаза, сделает хриплым голос и безвозвратно изменит прически. Мы снова станем полководцами, вернувшись в страну Восходящего Солнца.

## Тропа сюжетной линии...

...оригинальностью не блещет. Феодалная Япония, период Сенгоку. Раздираемая противоречиями, междоусобицами и конфликтами, некогда великая держава разваливается на глазах. Вы — *Такеда Шинген*, глава клана Шинген и правитель провинции Каи. Вы решаете, наконец, покончить с кровопролитием и объединить Японию под единым мудрым руководством. Своим. Но как покончить с кровопролитием? Правильно — при помощи массовой резни. Собрав армию, вы начинаете поход во имя высокой цели, во имя порядка и благополучия — как своего, так и народного.

## Не проиграйся в пух и прах

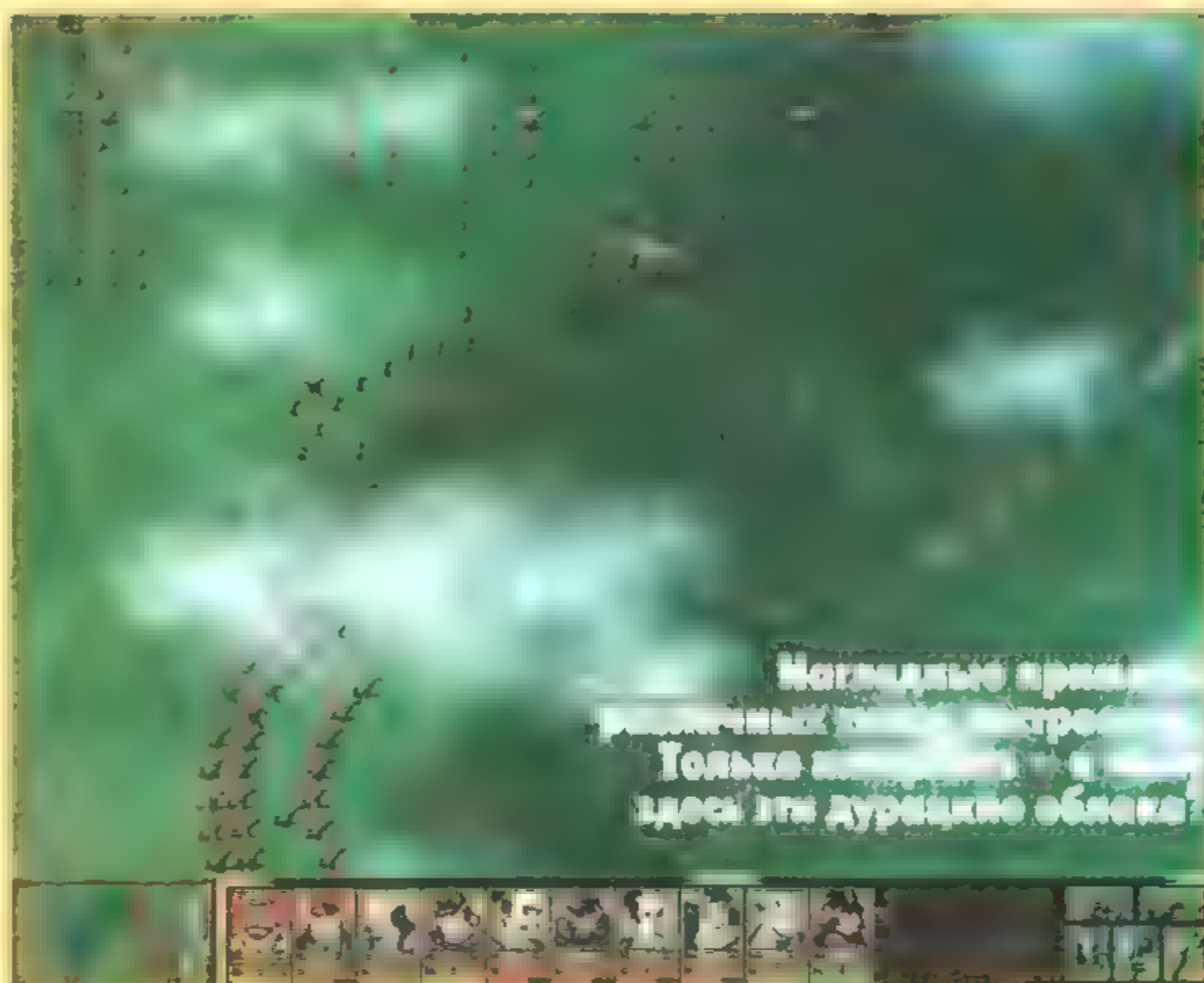
Очевидным источником вдохновения разработчиков стал *Shogun: The Total War*. Источник оказался силен, а посему геймплей Takeda не отличается особой оригинальностью и, "как обычно", представляет собой череду тактических битв, в перерыве между которыми вы управляете своей судьбой как заблагорассудится, самостоятельно выстраивая сюжетную линию. Можете кидаться

на кого ни попадя. Можете вести разумную политику, заводя выгодных союзников и завоевывая уважение оппонентов мудрыми дипломатическими ходами. По ходу игры ваш военный, экономический и политический

статус меняется вместе с влиятельностью и репутацией семьи Такеда. При удачном стечении обстоятельств и правильном приложении усилий вы сможете стать единовластным правителем Японии.

## "Поднимите мне веки! Ааа! Опустите, быстрее!!!"

Радикальное отличие Takeda от Shogun заключается в ее двухмерности



ИЗДАТЕЛЬ  
Еще не объявлен

РАЗРАБОТЧИК  
Масетски Corporation  
WWW.EZGAMES.COM

ПОХОЖЕСТЬ  
Shogun

ДАТА ВЫХОДА  
Зима-лето 2001г.  
мультиплеер  
Интернет,  
локальный режим  
WWW.EZGAMES.COM/TAKEDA/WWW.HTM

(или, вернее, "псевдотрехмерности"). Досадное, в общем-то, отличие. Кажется, что Сегуна взяли и побрили налысо. Ни свободно парящей камеры, ни впечатляющих ракурсов, ни масштабирования. Все происходящее на полях брани вы созерцаете с высоты птичьего, а при высоком разрешении — и самолетного полета. Сквозь облака видны хоть и детализованные, но очень мелкие спрайты, вскидывающие луки и размахивающие катанами. Вооружайтесь микроскопами и телескопами, иначе разглядеть, что происходит там, внизу, будет непросто.

Ландшафты в Takeda оказывают некоторое влияние на происходящие сражения. Деревья, кусты и прочие препятствия как природного, так и искусственного происхождения мешают передвижению юнитов. Но зато





в каком-нибудь лесочке можно укрыть резервный отряд бравых самураев, чтобы потом бросить его на не прикрывшего тылы противника. В том же лесу найдет спасение от атак тяжелой кавалерии отряд пехоты. Нюансы ландшафта в виде подъемов и спусков значительно влияют на скорость передвижения, а также на атакующие и защитные способности войск — вниз по горе бежать проще, чем вверх, а стрелы, выпущенные с вершины холма, легко достигнут расположившуюся у подножия цель.



Кроме холмов и долин, немалую роль в боях играет недвижимость. Здесь она представлена в виде замков и деревень, которые своим местоположением, внешним видом и параметрами полностью соответствуют реально существовавшим. Юниты, укрывшиеся за крепостными стенами, имеют куда больше шансов на выживание, чем те, кто эти стены штурмует. Специализированные боевые единицы из числа защитников крепости точно знают свое место при отражении атак. Например, лучники занимают места на башнях, а не бегут в подвал искать подкоп.

Такая разумность — весьма ценное качество юнитов, ибо управлять в Takeda можно только целыми подразделениями, а не отдельными бойцами. У подразделений, получивших приказ, порой наблюдается стремление разделиться на более мелкие группы. Это особенно полезно при штурмах тех же замков и деревень — солдаты не

лезут в одну дверь всей толпой, а рассеиваются по местности и атакуют с нескольких направлений. Takeda позволяет использовать различные боевые построения. Отряд правильно организованных юнитов получит в бою значительное преимущество перед кое-как построенной толпой.

Воином присущи страх, усталость и прочие человеческие слабости. Это придется учитывать. Скажем, просидев сутки в болоте, солдаты вряд ли смогут хорошо проявить себя в предстоящем сражении, а об атаке после длительного марш-броска и говорить нечего. Побег расстроенных вашим неплеватьским отношением юнитов с полей сражений не будут редкостью.

Количество приказов позволит гибко управлять поведением армии.



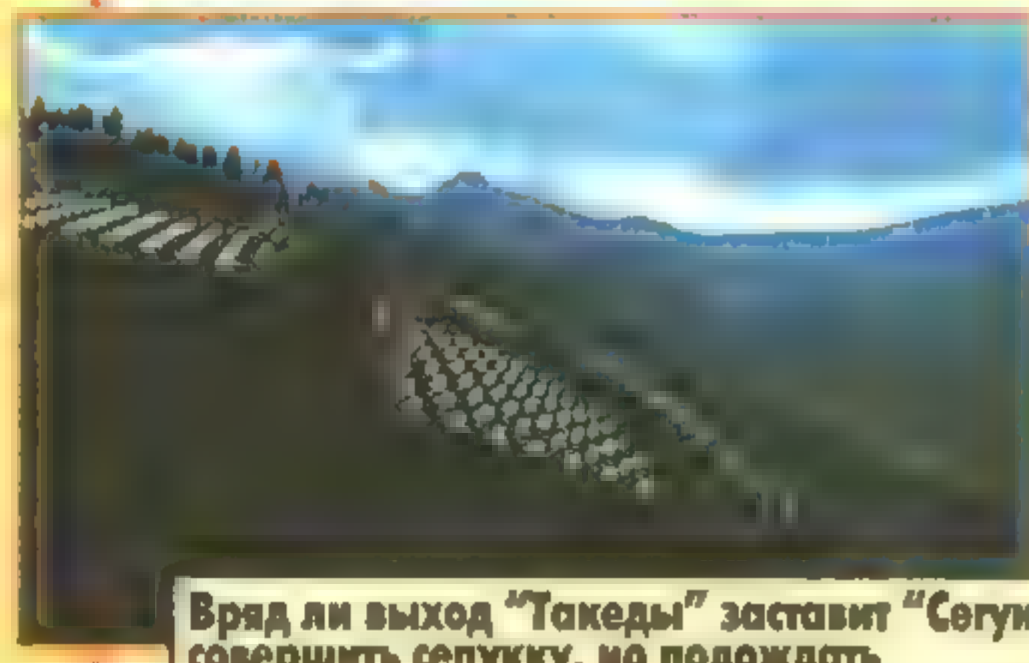
## Мир граду его

Шансы Takeda, обильно нафаршированной цитатами из "Сегуна", на повсеместное признание находятся где-то в районе Марианской впадины. Особенно на фоне выхода свежего адда-она Shogun Total War: Warlords. Если бы не, прямо скажем, консервативный подход разработчиков к визуализации войны за власть, то Takeda смотрелась бы таким бодрым идейным последователем "Сегуна", но с собственным взглядом на мир. А так... Шинген Такеда, скорее всего, будет обижен пренебрежительно малым числом поклонников. ■

## "СЕГУН" ПЕРЕДАЕТ "ТАКЕДЕ" ПРИВЕТ

Shogun Total War: Warlords является прямым продолжением Shogun: Total War. В адд-он вошли три новых кампании, состоящие из шести миссий каждая. В них вам придется сразиться с выдающимися полководцами средневековой Японии: Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi и Tokugawa Ieyasu. Хотя выговорить их доблестные ники и трудно, но в бою они действуют быстрее, чем вы называете собственное имя. Также добавлены шесть новых родов войск. Одним из самых главных новшеств является поставляемый в пакете редактор карт, миссий и кампаний. Он позволяет создавать как мультиплеерные, так и сингловые миссии.

Еще говорят, что повышен уровень искусственного интеллекта...



Вряд ли выход "Такеды" заставит "Сегуна" совершить сепукку, но подождать можно — из академ. интереса.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПЕРВЫЙ ГОТОВИТЕЛЬ





# COMMANDOS 2

Mihonic  
www.mihonic.com

Уже давно пал Рейхстаг, не слышно звуков противозвуковых сирен, а некогда грозный немецкий шмайссер теперь пылится на полках музеев. Но живы еще бойцы невидимого фронта. После перехвата секретного послания Pyro Studios-Eidos под кодовым названием Commandos 2 удалось установить, что немцы активизировались и, прихватив с собой товарищей по альянсу, японцев, переходят в наступление. В стремительном порядке разыскав по немецким кабачкам и забегаловкам наш бравый отряд коммандосов, вновь отправляемся на передовую. Ура! Мы опять в деле.

## А ты записан ли добровольцем?

Состав партизанской команды изменился за прошедшую пару лет, но далеко не кардинальным образом. С нами по-прежнему зеленый берет Тини, снайпер Дюк, моряк Финс, са-



в поедании на завтрак немецких солдат — Виски здесь для других целей. Может патроны переправлять от одного коммандоса

к другому, может немецов отвлекать (собака ведь друг человека), а то время как хладнокровный Тини перерезает им глотки. Обязанная патронами и обвешанная до самых ушей гранатами, с двумя пистолетами на хвосте, собака не вызовет у фрицев никаких подозрений — это же так естественно. Управляется это чудо природы при помощи свистка.

## Обучение без отрыва

Были стерты некоторые грани между персонажами. Теперь любой коммандос, кроме Виски, сможет использовать банальные виды транспорта — джипы и грузовики. Способность управлять танком закреплена за Тридом, но теперь для стрельбы из пушки ему потребуется напарник. Коммандосы научились плавать — раньше этой способностью обладал лишь Финс. Правда, и здесь у него сохранились преимущества: во-первых, он плавает гораздо быстрее, а во-вторых, может держаться на во-



ИЗДАТЕЛЬ  
Eidos

www.eidos.com

РАЗРАБОТЧИК

Pyro Studios

www.pyrostudios.com

ПОХОЖЕСТЬ

COMMANDOS: ВИНД  
THE BLOOD LINE

ДАТА ВЫХОДА

Март-Апрель 2001г.

мультиплатформ

Откуда?

P-III-500,  
128Mb,  
3D уск.

де даже обвешанный с ног до головы оружием — в то время как его товарищи, будучи в полной боевой выкладке, топориком пойдут ко дну. Общедоступной стала способность одевать



пер Инферно, водитель Трид и шпион Спук. Впервые на арене — сексапильная Наташа, одновременно выполняющая роль снайпера и шпиона, и профессиональный вор Лопин. Его главная задача — подорвать материальное положение немецких солдат и использовать украденные вещи на пользу отряда. Воровать будем все, что плохо лежит и хорошо стреляет, а конкретно — пистолеты, гранаты, винтовки, а также секретные документы и одежду.

Не обошлось в Commandos 2 и без экзотики. На помощь спешат четвероногие друзья — в наше распоряжение поступит боевой бультерьер Виски. Что может сделать собака против немецких автоматов? Действительно, ничего, но ее миссия не



немецкую униформу. Снимать ее придется с холодного арийского тела. Pyro также наделила Наташу способностью, сомнительной с точки зрения морали, — ибо ей снимать одежду придется с далеко не холодного тела.



Появилась возможность обмена предметами между персонажами. Разграбив немецкие закрома с помощью



тью заходить в дома. Даже толпа разъяренных немцев может не заметить прячущегося под кроватью командоса, а использование окон в качестве бойниц превращает снайпера в настоящего ангела смерти.

## Гонзо рисует войну

Благодаря светлой голове Гонзо Суаре-за — главного создателя, ведущего разработчика и дизайнера проекта — Commandos 2 частично перебирается в более уютный и, несомненно, более красивый формат 3D. Теперь все персонажи, техника и здания строятся из полигонов. Появилась возможность вращать камеру в любом направлении на общей карте и на 90 градусов — внутри зданий. Сами карты остались двухмерными, что ничуть не уменьшает их достоинств.

Глядя на внутреннее убранство домов, хочется еще раз сказать несколько лестных слов в адрес Гонзо и его команды. Большая работа проведена над созданием интерьеров тюрем, подводных лодок и самолетов. Сейчас Pyro трудится в поте лица над новыми уровнями к игре. Из уже готовых наибольшее внимание привлекают подводная немецкая

база в Антарктике и тропический остров, захваченный японцами. Помимо населения, представленного оцептелами Третьего Рейха, здесь появились четвероногие млекопитающие — медведи и слоны. Любую зверюгу вы можете использовать в своих коварных целях. Испугав слона выстрелом в воздух, вы заставите его растоптать в панике весь немецкий лагерь. В миссии на реке Квай, помимо нашего бравого отряда, против фашистов выступит народное ополчение. Приманив полуголой Наташей одичавших от войны немцев, вы заведете их в ловушку, где их ожидает вовсе не то, на что они рассчитывали...

## Этот день победы

Игра, как и прежде, гармонична от начала и до конца. Уровни не успевают надоесть — все очень сложно и одновременно легко. Выпустив в 98-м году Commandos: Behind The Enemy Lines, Pyro Studios поставила жирную точку в жанре тактических стратегий. Вышедшее дополнение Beyond The Call of Duty превратило эту точку в двоеточие, стереть которое пока никому не удавалось. Трансформируется ли это двоеточие в монументальный восклицательный знак — мы узнаем буквально на днях. ■

**Будем ждать? Конечно! Альтернатива только одна — пустить себе пулю в лоб.**

БУДЕМ ЖДАТЬ?

рафонская дистанция, а металл еще надо доставить на Землю. Крупные мировые компании быстренько подсчитали возможную выгоду и, купив у правительства права на доставку, отправились в далекий космос. Бизнес в два счета монополизировался. Места добычи металла еще не обзавелись правоохранительными органами, и компании, усвоив простую жизненную формулу: "Вне Земли — вне закона", без особых угрызений совести пустили в ход оружие. Началась борьба за место под солнцем.

Или, если исходить из специфики жанра, под солнцами.

## Во имя баксов

Игроку предстоит, став основателем и владельцем одной из компаний и возглавив космическую базу по добыче металла, обеспечить его доставку на Землю. За доставку будет платить правительство. Придется побывать в роли стахановца, выполняя заветную цель — собрать 100 миллионов баксов быстрее оппонентов. Вы не сможете уничтожить противника, элементарно разгромив

Лопина, распределяем оружие в коллективе — и в бой.

Все бойцы умеют перелезть через заборы и невысокие стены, а также карабкаться на телефонные и фонарные столбы и передвигаться на руках по свисающим проводам. Появился также ряд новых способностей, связанных с возможнос-



## Люди гибнут за металл

Далекое будущее. Человек покоряет космические просторы. Во время одного из звездных путешествий за 1,2 миллиона миль от нашей планеты были найдены новые химические элементы. Проведенные исследования показали, что эти металлы обладают свойствами, которые делают их незаменимыми в компьютерных технологиях. Благодаря этим свойствам, одним из которых являлась сверхпроводимость при комнатной температуре, удалось создать микрочипы с размером элемента менее 0,05 микрон и процессоры частотой в 25ГГц. Произошел новый компьютерный переворот. Тут, казалось бы, и сказке конец... Но не все так просто. Ведь 1,2 миллиона миль — это вам не ма-

### ИЗДАТЕЛЬ

RayLook Software

www.raylook.com

### РАЗРАБОТЧИК

RayLook Software

www.raylook.com

### ПОХОЖИЕ

Descent:  
Freespace

### ДАТА ВЫХОДА

Весна 2001 г.

мультиплеер  
Интернет,  
локальная сеть

www.raylook.com  
/Dark\_Ore.htm

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ



его базу, — это лишь временно прекратит добычу металла на чужих приисках, но не более. Пройдет время, и конкуренту с Земли доставят деньги на строительство новой "шахты". Таким образом, до последнего момента сохраняется напряжение геймплея.

Первое, что необходимо соорудить, используя начальный капитал, — это грузовой и космический доки. А далее можно переходить к вопросам доставки груза, коим является металл четырех разновидностей. Чем выше его качество, тем сложнее его добыть. Порой придется воровать драгоценный ресурс прямо из-под носа недовольного этим

ложной стороной, поэтому позаботиться о защите собственной базы будет мудрым решением. Различные виды оборонительных устройств полагается покупать на черном рынке, ибо наша компания — организация все же официальная и производящая только промышленную технику. А поскольку черный рынок никогда не славился бросовыми ценами, то для обеспечения достойного отпора претендентам на наше имущество придется вкалывать в поте лица, эшелонами отправляя набитые металлом харвестеры на Землю.



прииска в свои грузовые отсеки, прямо на глазах у врага, исходящего пеной в полнейшем, так сказать, бессилии. Другой пример: по какой-то причине у нас не оказалось данной защиты. Переключаем управление кораблем в ручной режим и, управляя им в стиле Wing Commander, демонстрируем изумленной публике чудеса пилотирования, прорываясь через огневую зону к месту добычи. Помятые, но удовлетворенные



фактом врага. Защитив место добычи ископаемого, вы посылаете сигнал сборщику металла.

Подлетев к месторождению, он собирает груз на борт; откормившись, харвестер отправляется на Землю. Нужно постоянно охранять его от атак противника, ибо тому всегда проще взорвать сравнительно беззащитный корабль, чем отбить хорошо укрепленный прииск.

Постепенно дело будет налаживаться, и настанет пора задуматься о защитных мощностях базы и подготовке наступательных сил в виде Mercenary Forces. Эти залетные пташки регулярно навещают нашу базу, предлагая высокооплачиваемые услуги по доставке неприятностей на дом конкуренту. Указав наемникам расположение базы противника или его грузовой корабль, можно быть спокойным за светлое будущее этих целей, а также за состояние экономики конкурента на период восстановления. Управление наемниками полностью контролируется AI, мы лишь устанавливаем параметры поведения — например, силу повреждений, после которых им следует прекратить портить чужие нервы и имущество и вернуться на базу.

Очевидно, наемники могут с не меньшим успехом заключить контракт и с противополо-

Раз можно купить оборонительные средства — можно купить и атакующие. Если мы недовольны работой наемников или просто хотим революционно экспроприировать несколько тонн несправедливо нажитого врагом металла, то выпускаем из доков личный корабль — и вперед. Завязывается космический бой в стиле "один против всех". Точнее, один против ошметинившейся пушками базы. Прорваться через стену защитного огня должна помочь разработанная RayLogic система "deploy — counter deploy". По-русски это означает, что на каждое действие найдется свое противодействие. Скажем, мы летим на прииск противника с целью спереть у него немного металла. Но, наученный горьким опытом, он установил там турель. Заранее приобретя на рынке защиту от этого вида оружия, мы спокойно пролетаем мимо и перекладываем содержимое закромов

Есть подозрение, что в этих астероидах и содержится пресловутый металл.



размером сорванного куша, мы стремительно возвращаемся на базу.

## Американский пирог

Вот такой пирог из оригинальной идеи и, надеюсь, достойного ее воплощения готовит нам RayLogic. Получим ли мы продукт отличного вкуса — или наоборот, испортим к чертовой бабушке весь кислотно-щелочной баланс — пока неясно. Сайт разработчиков не испещрен пронзительными обещаниями дикой графики с поддержкой всех мыслимых эффектов, что на фоне бледноватых скринов выглядит несколько подозрительно. Может, и не будет никакой дикой графики с поддержкой всех мыслимых эффектов? Досадное, прямо скажем, подозрение. Хотелось бы от него отделаться. Пусть оно обернется не более чем мрачной первоапрельской шуткой!..ss4.jpg — Есть подозрение, что в этих астероидах и содержится пресловутый металл. ■

Хотя бы ради того, что это первый оригинальный проект тысячелетия.

БУДЕМ ЖДАТЬ?



# CONFLICT: DESERT STORM

Esper (esper@au.ru)

С незапамятных времен война является источником вдохновения игровых разработчиков. Не претендует на исключение из правил и недавно основанная Pivotal Games (в девичестве — Pumpkin Studios, подарившая нам сомнительный Warzone 2100).

Конфликт в Персидском заливе. "Буря в пустыне". Никаких стратегий, никакого трехмерно-стратегического излишества Warzone 2100. Только личное участие. Винтарь в зубы, и пошел. Рядом — напарники. Боевые действия, ведущиеся командой закаленных бойцов, и напоминает это 3D Action, но таковым не является. Все понятно? Ладно, объясню: Delta Force, SpecOps, Hidden&Dangerous. Теперь понятно? Отлично. Тогда — начали.

случае нашими боевыми товарищами будет повелевать могучий AI, который, по сложившейся традиции, анонсируется как "уникальный и ломающий стереотипы". А для староверов, не при-

Не объявлены

**ИЗДАТЕЛЬ**  
SCI  
[WWW.SCI.CO.UK](http://www.sci.co.uk)

**РАЗРАБОТЧИК**  
PIVOTAL GAMES

**ПОХОЖЕСТЬ**  
Hidden&Dangerous, Delta Force

**ДАТА ВЫХОДА**  
2002 г. од  
мультиплеер

[www.sci.co.uk/products/desertstorm/desertstorm.htm](http://www.sci.co.uk/products/desertstorm/desertstorm.htm)

Не объявлены

смотреться в далеком 2002 году, но на данный момент могу утверждать, что за графику разработчикам краснеть не придется. Ролик повергает в смущение недоброжелателей Pivotal. А скриншоты их добивают и приканчивают. Внушительные по масштабам плацдармы, отлично прорисованные ландшафты пустыни и ладные модели, потеющие под пятидесятиградусным иракским солнцем, не могут не внушить уважение к движку Desert Storm.

Расчетливые разработчики планируют портировать игру на новое детище Microsoft — Xbox. Технические характеристики приставки и объявленные для нее проекты также способны дать представление о качестве графики и мощностях движка.

Техники в игре предостаточно: найдутся как четырехколесные друзья человека, так и крылатые — самолеты/вертолеты.



## Ветер с Востока

В Conflict: Desert Storm мы представляем "мужественных и благородных" союзников с США во главе, призванных, как обычно, "навести порядок". В многопользовательской игре приплюсуются незабываемый шанс ощутить себя в шкуре детей Саддама, путем уничтожения которых этот порядок наводят.

Оружия — карнавал. От примитивных ножей и шестизарядных наганов до бронированных вертолетопотрошителей. Авторы утверждают, что орудие убийства по вкусу отыщет себе и коварный кемпер, и отчаянный самоубийца. Еще арсенал будет напрямую зависеть от выбранной боевой специализации, коих намечается что-то около десятка. По всей видимости, специализации окажутся в духе Team Fortress с одной стороны и Commandos — с другой.

Помимо реального оружия, используется не менее реальная автотехника. Садимся в джип или там броневичок, и — полный вперед, бифштексить и блиновать вражескую пехоту.

Под командование можно взять как одинокого вояку, так и целый отряд. В последнем

знаю щих железные мозги, предусмотрена роль командира взвода. Отдаем приказы, планируем маршруты и наблюдаем за последствиями. Если последствия наших гениальных тактических решений приведут отряд в глубокую... в глубокое кризисное положение, настанет пора позвать на помощь силы небесные. И помощь придет — в виде, скажем, артиллерийского удара. Если же не придет и команда погибнет, пеняйте на себя — незачем было ждать от вверенной вам команды новобранцев опытности бывалых вояк.

## Белое солнце GeForce

О красотах нефтяной войны судить пока сложно. Но можно — по скриншотам и ролику к игре. Уж не знаю, как все это будет

## Кто хиппует, тот поймет

Возможно, впервые за всю историю компьютерных игр война в Персидском заливе обретает пристойное воплощение. Всякие там отдельные миссии или даже кампании в авиасимах я в расчет не беру; здесь мы имеем дело с отдельной игрой,



Обратите внимание на текстуры. Ландшафты пустыни выглядят реалистично, даже из такого скрученного баттлфилда.

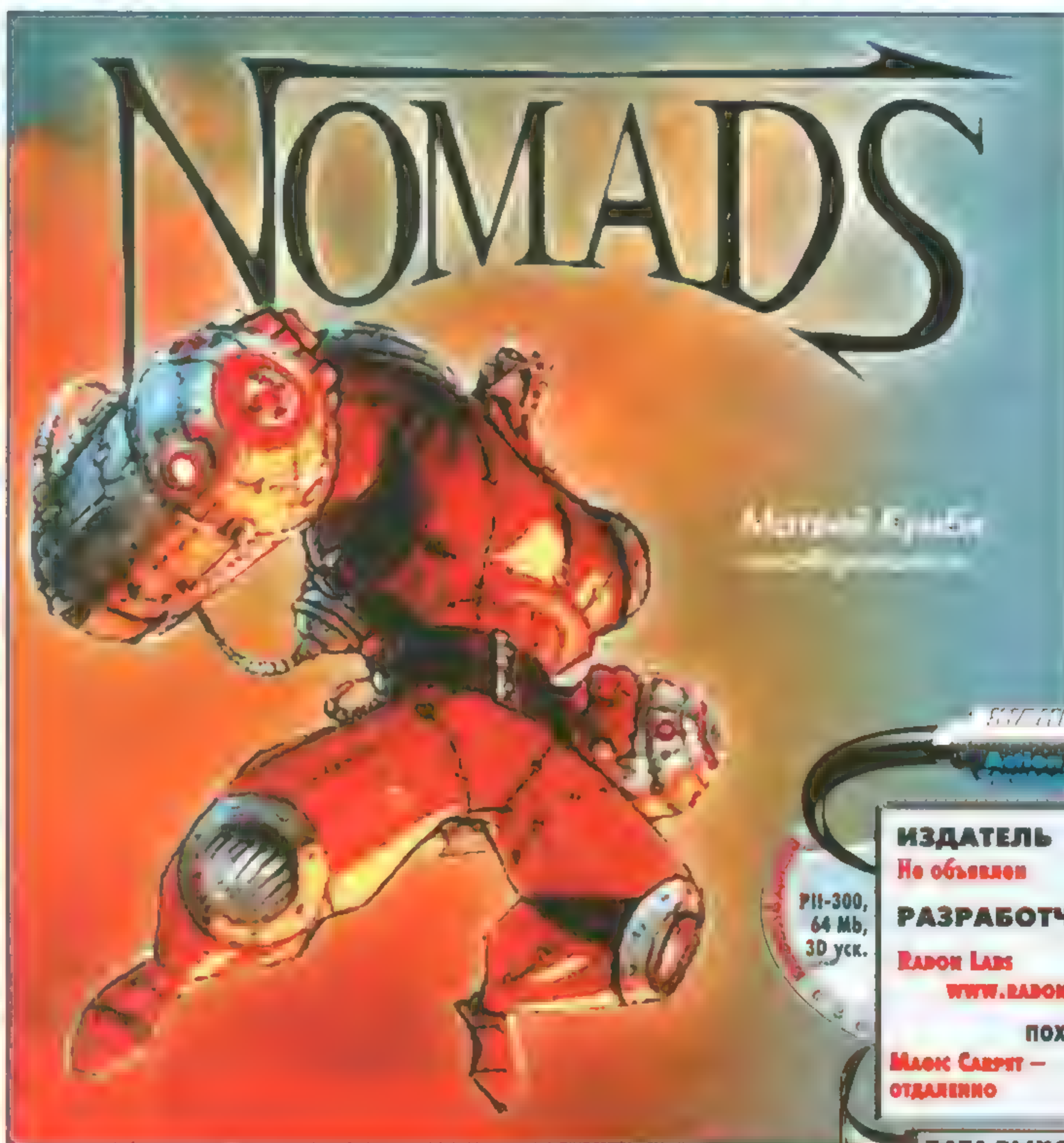
целиком посвященной борьбе за счастливое топливно-энергетическое будущее. Хотя, по большому счету, сюжетная основа не столь важна — Pivotal могли бы делать подобную игру по столь же избитым мотивам Второй Мировой или Десятой Постапокалиптической. Но в проекте чувствуется потенциал — вот он, принципиальный для нас момент. В общем — ждем еще два года. А там — привет Саддаму! ■

Ждать не вредно. Вредно не ждать.

ВУДАМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ





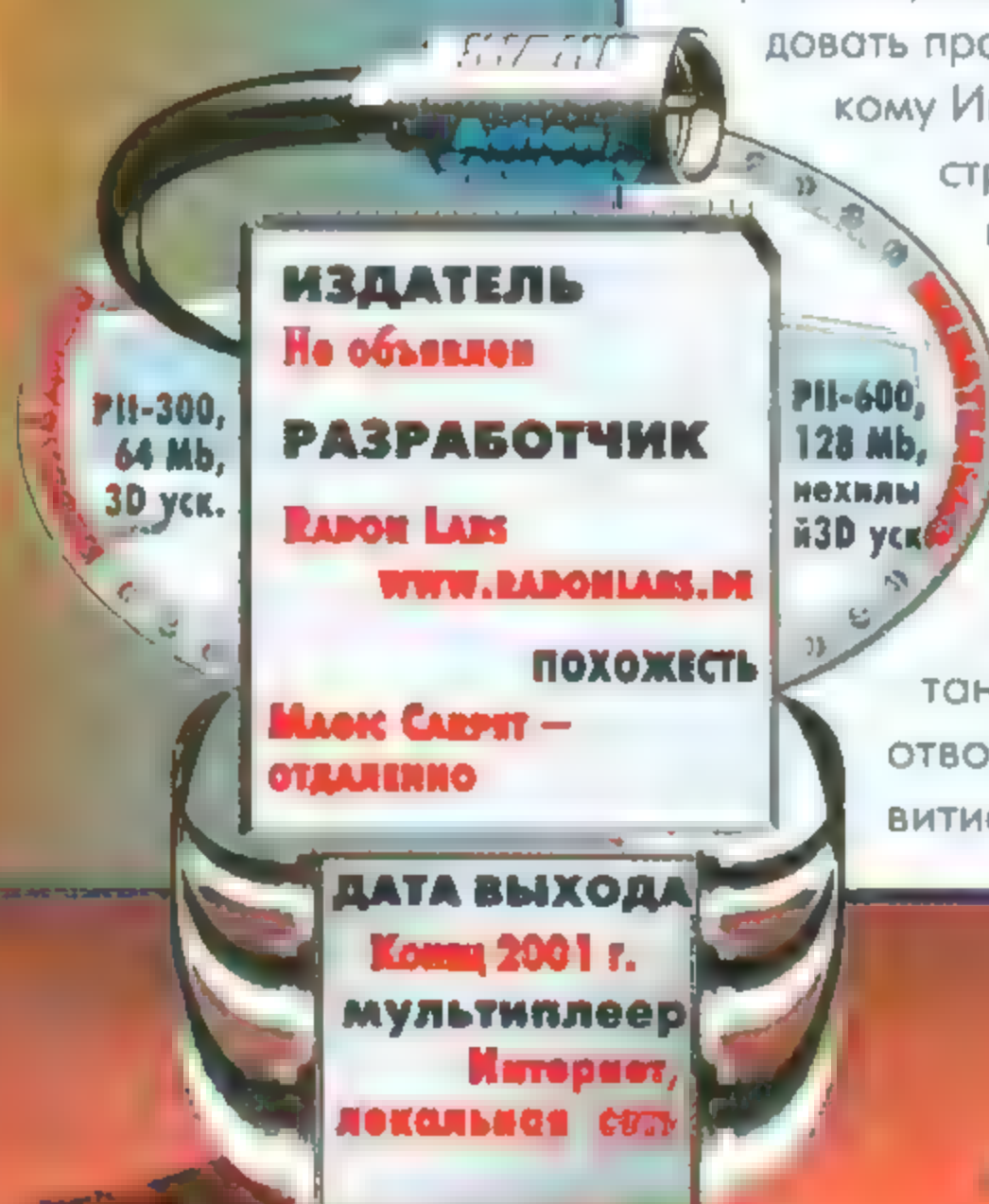
шенько разбегается, отталкивается от земли, расправляет... хм, руки и парит свободно и непринужденно, как беляевский Ариэль.

Разработчики обещают полную свободу действий. Фигуры высшего пилотажа, сальто и пике, таран истребителей с взрывпакетом в руках и чкаловские маневры вокруг навигационных маяков. Единственное, что ограничивает наш полет, — чрезмерный набор высоты (разреженный воздух, отравленная атмосфера) и резкий спуск вниз — чреватый закипанием крови в сосудах (!). О как — медицински подкованные разработчики!

### ...И работа на земле

Однако просто летать долго не получится. Пока мы будем любоваться восходами и распугивать стаи перелетных птиц, противники наверняка успеют покорить лучшие острова, построить армаду боевых дирижаблей и исследовать продвинутые системы ПВО. Одиному Икару не выжить в жестоком индустриальном мире Nomads, и для более глубокого проникновения в игру заготовлена глобальная стратегическая система.

Весь производственный цикл замешан на ресурсах. В их роли выступает энергия, аккумулируемая в жутких шайтан-машинах с высокими громотводами. Но это поначалу. С развитием технологии у Бродяг появля-



ИЗДАТЕЛЬ

Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК

Radon Labs

WWW.RADONLABS.DE

ПОХОЖЕСТЬ

Малек Саврит —  
отдаленно

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2001 г.

мультиплеер

Интернет,  
локальная сеть

PII-300,  
64 Мб,  
3D уск.

PII-600,  
128 Мб,  
нехилый  
3D уск.

Представьте себе мир огромной планеты, газового гиганта, затерянного на окраинах одной далекой-далекой галактики. В туманной атмосфере этого мира неспешно дрейфуют огромные острова — сателлиты. Местная физика не дает им подняться выше или упасть вниз. Сотни лет назад планету покрывала тонкая земная кора, но с течением времени ядро изменило свою форму и огромные выбросы энергии раскололи поверхность на сотни маленьких летающих островов.

“Все, кто выжил в катаклизме, пребывали в пессимизме”. Птицы, насекомые... ну кто еще способен летать? Ах да. Бродяги, пилоты без самолетов, маги без заклинаний и инженеры без инструментов. Вы, кажется, не понимаете, как такое возможно? Или считаете, что это сон, фантастика или, может, игровой дурдом? Нет, нет и нет — это “всего лишь” игра Nomads от Radon Labs. Прошу активно любить и, по возможности, жаловать.

### Полеты в облаках

Молодые германские разработчики полны амбиций и решимости сделать свой первый игровой проект революционным сразу для нескольких жанров. Во-первых, для жанра стратегий. Итак, по сюжету, мы — Бродяга, один из немногих уцелевших. Мы обустроиваем острова, строим заводы, добываем ресурсы, а для охраны нанимаем цеппелины и боевые истребители. Мы летаем...

Стоп-стоп-стоп, не так быстро. “Мы летаем” — это уже вовсе не стратегия. И даже не имитатор, ибо нам, собственно говоря, нечего имитировать, потому что наш герой летает без применения каких-либо воздухоплавательных средств. И пусть вас не смущает его кожаная куртка, круглые очки и стильный авиаторский шарф. Чтобы взлететь, Бродяга хоро-

ются специальные самолеты для опрыскивания облаков и таинственные агрегаты для управления погодой. Сгнанные со всего района и обстрелянные из соляной пушки грозовые облака порождают молнию — почти бесконечный источник экологически чистой энергии.





## Вы ему не нужны

Так как юнитов как таковых в игре не наблюдается, то из глубин сознания встает вполне понятный вопрос: каким образом наши инженеры-авиаторы возводят свои базы, механизмы и неприступные фортификации? Оказалось, элементарно: все дело в волшебных рюкзаках, что Бродяги носят за спиной. Помимо разводных ключей, наборов сверл, фигурных кернеров и чугунных киянок, в эти замечательные наплечные мешки вмещаются артефакты или, иначе, руны, олицетворяющие соответствующие заклинания.

Артефактов может быть не много, а очень много. Элементарные, вроде "построить ветряк" или "собрать тучи", есть практически у всех. Более сложные можно изготовить на заводе или собрать из нескольких базовых рун. А вот за редкими или даже уникальными артефактами придется ой как побегать, благо что "квестовая" часть игры этому всячески поощряет. Бессчетное количество NPC, случайных квестов и непредвиденных приключений генерируется фирменной широко разрекламированной системой *Masters Voice*. Вкратце, все выглядит примерно так: специальная счетная машина отслеживает мельчайшие изменения в мире игры и через определенный промежуток времени случайным образом вносит в него, то есть мир, незначительные "доработки". По идее, вы можете бездействовать или жить отшельником где-нибудь в окраинных туманностях — мир будет существовать сам по себе, без вас, совершенно АВТОНОМНО. Прошу лишний раз обратить внимание на последнее слово, ибо подобное сегодня обещают практически все, а на практике... Впрочем, не будем загадывать.

## Для тех, кто не досмотрел сны

Уже сегодня Nomads выглядит мало сказать шокирующим проектом. Если разработчики выполнят хотя бы десять процентов своих

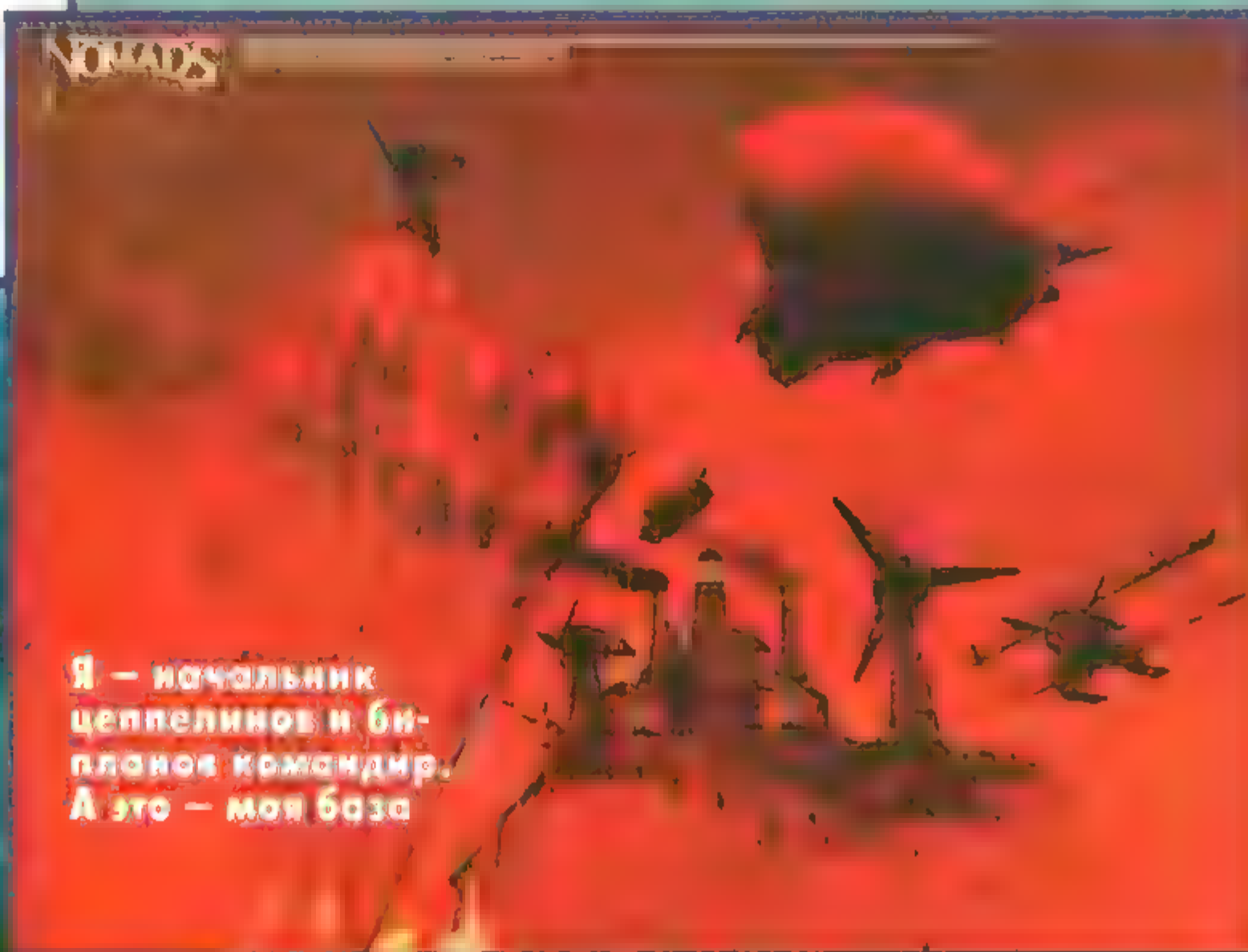
## ДА ЗДРАВСТВУЕТ СВОБОДНЫЙ МИР БЕЗ ГРАНИЦ!

**Движок Nomads** давно является предметом жарких споров. Такие умопомрачительные скриншоты при весьма неясных технических показателях — и все это в исходниках занимает около двух мегабайт. Да быть такого не может! "А вот и может!" — лукаво щурятся разработчики и выкладывают **The Nebula Device** (таково название движка) для свободного скачивания.



Уже сейчас на сайте **Radon Labs** работает техническая поддержка третьих лиц и всячески приветствуются дополнения и модификации "Небьюлы". Не особо требовательный к железу, чрезвычайно детализованный и, главное, открытый для тестирования движок — хитрый маркетинговый ход фирмы. Бесплатно раздавая тестовый вариант, авторы намереваются начать лицензирование всех последующих версий при условии популярности движка. Хитро? Зато такой ход сможет вывести новичка в лидеры. И для лидерства есть все основания. Только подумайте: системные требования Nebula начинаются где-то в районе *Voodoo 1* и заканчиваются пресловутым *GeForce*, а окружающие пространства не имеют границ в буквальном смысле этого слова. Под красивой графикой с всевозможными визуальными эффектами и сменой дня и ночи заперта сложная математическая система, просчитывающая все возможные варианты "мира" в любой его видимой точке. Но при перемещении к условной границе видимая точка смещается, а значит, создается новая система для расчетов и новый мир!

При таких условиях путешествовать по миру Nomads можно будет бесконечно, а значит, автоматически отпадает деление на миссии, игровые зоны и тому подобный ограничительный бред. Бесконечная игра в бесконечном мире, и никаких границ! **Полагаю, это наше будущее, господа.**



Я — начальник  
цеппелинов и би-  
планов командир.  
А это — моя база

обещаний, то игра навсегда войдет в мой персональный "культовый" список, в теплую компанию к *Elite*, *X-Com* и еще паре десятков "свободных" игр доброй воли. Впрочем, диаметрально противоположный вариант тоже весьма вероятен, ибо издатель до сих пор не объявился, тестеры подозрительно молчат, а разработчики в массовом порядке раздают интервью, в которых только и говорят, что ни о чем пока не

могут сказать, потому что говорить им запрещает коммерческая тайна.

Хотя на самом-то деле они проболтались уже достаточно, чтобы заинтриговать до крайней степени. Вы так не находите? ■

Как *Magic Carpet*, научную фантастику, рассказы Сент-Экзюпери, полеты во сне и графические акселераторы.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТУ ГОТОВНОСТИ



# Microsoft Train Simulator

Mihanic

mihanic\_best@mail.ru

Николай Коровин

www.mts-sim.com

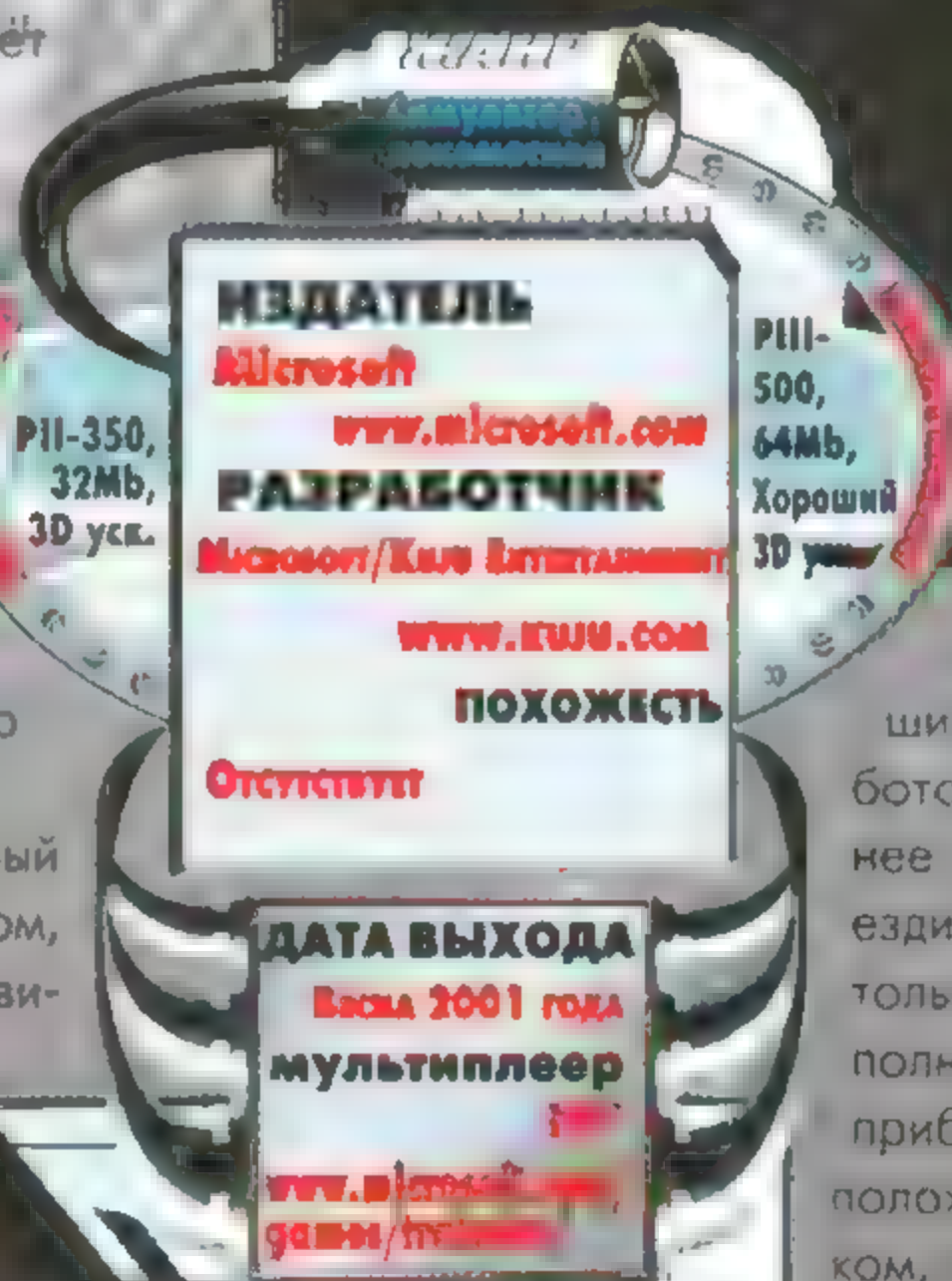
Microsoft занимается симуляторами с незапамятных времен. При сравнении Microsoft Flight Simulator с Windows ME невольно напрашивается вывод: лучше бы все это время они только ими и занимались. Во всяком случае, лучше хорошая леталка, чем плохая операционка. Однако, устав от полетов, "мелкомягкие" решили вернуться с небес на землю. И создали симулятор транспортного средства, которое всем нам знакомо и в то же время для многих игроков в диковинку. Речь идет о поезде.

## Вагонные стеры — последнее дело

Поезд — не такая простая штука, как может показаться. То есть в аркаде или экономической стратегии, может быть, он и предстал бы эдакой вялой субстанцией, которая умеет только ехать вперед (иногда назад) или стоять. Но симулятор — это совсем другое дело. В симуляторе поезд просто обязан предъявлять игроку все свои ручки и винтики, все заклинившие железяки и, как бы говорить при этом: "На, разбирайся". Собственно, для того и создавался MTS, чтобы было в чем поковыряться.

Начинается игра в кабине локомотива, который выполнен в соответствии с реальным прототипом, будь то *Flying Scotsman* 1920 года на паровом дви-

Вспоминается "Захват-2"... Но, думаю, на взрыв моста и поезда с пассажирами Microsoft не пойдет. Кстати, если приглядеться, то можно увидеть плачущее небо над полями.



гателе или новейший *Amtrak Amcela Express*, получивший прозвище "поезд-пуля". Microsoft предпочитает работать для широких аудиторий, поэтому вы сможете заранее выставить уровень доступности управления. Можно ездить и в аркадно-имбецильном режиме, когда работают только две стрелочки — "вперед" и "назад", и в режиме полного управления, когда нужно наблюдать за каждым прибором, давлением пара, вовремя подавать у станций положенные сигналы, да еще и следить при этом за графиком, своим положением на карте и стрелками, чтобы не врезаться в какой-нибудь товарняк или просто не оказаться на стрелке в тот момент, когда она переключается.

Для приручения доступны шесть локомотивов; еще три — просто для экскурсии. Также в игру будет включен специальный редактор, с помощью которого вы сможете создавать новые модели поездов и генерировать свои собственные маршруты. Особо одержимые идеями конструкторства смогут обмениваться файлами на официальном сайте игры.

## Проедет лишь там, где предложен путь

В то время как корабли бороздят космические просторы, мы с вами отправимся в небольшое турне по шести железнодорожным путям в разных странах мира. Всего предстоит проехать около тысячи километров по самым разным странам, для чего Microsoft запрятала шесть железнодорож-







Совершенно буколический пейзаж, да ни дождя, ни снега, ни тумана... Буду проезжать по такой местности и в таких условиях — непременно заварю чайку.

ных компаний, которые и предоставляли ей информацию. Карты сняты со спутника, для соблюдения исторической правды. Оглашаю весь список: Amtrak, Burlington Northern Santa Fe, Flying Scotsman Railways, Kyushu Railway Company, Odakyu Electric Railway и The Venice Simplon Orient-Express.

**Amtrak** — один из самых северных районов США. Здесь вам придется поуправлять вышеупомянутым "поездом-пулей".

**Burlington Northern Santa Fe Railway** — северные районы штата Монтана. Отличаются обилием пушистого снега и многочисленными горными хребтами.

**The Flying Scotsman Railways** — самые известные английские железнодорожные пути. Нам придется перенестись далеко в прошлое — 1920 год вместе со своими паровыми локомотивами ждет нас.

**Kyushu Railway Co** — исследуйте горы Hisatsu на южном японском острове Kyushu, проезжая по одному из самых загруженных железнодорожных путей близ Токио.

**The Venice-Simplon Orient Express** — надевайте тирольскую шапку, мы в Альпах.

## И оба сошли где-то под Таганрогом

Учитывая, что Microsoft давно не пионер, а, скорее, вожатый в области симуляторов, мы вправе надеяться на высокое качество проекта, в том числе и на хорошую 3D-графику. Основная ставка делается на красоту заоконного пейзажа. Тщательная прорисовка 600 миль железных дорог, полностью соответствующих своим реальным прототипам, динамичный свет и тени. Множество положений камер, которые позволят насладиться поездкой.

Первая расположена в купе одного из вагонов, вторая под колесами поезда (а-ля Анна Каренина), пять камер висят в кабине машиниста, одна находится на самой дороге, и две парят над поездом.

Не обойдут нас стороной и различные атмосферные фронты. Дождь, снег, туман — погода в ассортименте, а также огромное количество трудностей, с ее капризами связанных: засыпанные снегом указательные знаки, затерянный в тумане мост, незаметный под проливным дождем разъезд — это лишь малая часть тех проблем, с которыми предстоит столкнуться.

Звук обещают шикарный. Например, в тумане вы легко отличите стук колес по рельсам с бетонными шпалами от стука по рельсам с деревянными (и, соответственно, сделаете для себя вывод, что рельсы "на деревяшках" могут не выдержать слишком высокой скорости).

## А президент пошел дальше...

Сперва идея создания симулятора поезда выглядела немного безумной — мол, кому это надо, кто будет в него играть, и так далее и тому подобное. Но, пораскинув мозгами (как

говорит наш президент, "в хорошем смысле этого слова"), я изменил свое мнение. MTS не станет массовой игрой, как Quake, но не отметить оригинальность идеи и старания разработчиков — нельзя. Думаю, те, кто оценил всю прелесть бесцельно-свободного полета Microsoft Flight Simulator, вряд ли будут разочарованы. А вот все остальные — посмотрим.

P.S. Заголовки предоставлены Андреем Макаровичем из группы "Машина времени" — эксклюзивно для "Игромании" ■



Ударим транспортом пролетариата по буржуазной привычке летать на чем попало. БУДЕМ ЖДАТЬ?





Mr Spoiler (mrspoiler@mail.ru)

# ONE MUST FALL BATTLEGROUND

Первый One Must Fall был нехилым писюшным от-  
ветом на буйствовавший когда-то на игровых авто-  
матах зубодробильный хит Street Fighter. Что же  
касается второй части OMF, то она содержала  
ряд любопытных нововведений: людей-бойцов пе-  
ресаждали в мощных роботов, добавили интерак-  
тивности аренам, а цифры 2097 — к названию иг-  
ры. OMF 2097 стал наиболее "компьютерным" из  
всех реально сильных файтингов, появившихся на PC.  
Налета приставочности на нем нет вообще и в принципе.

Спустя некоторое время Роб Илэм, отец первых  
двух частей игры, основывает свою компанию и прини-  
мается за перевоплощение старой идеи. Но в этот раз  
мистер Илэм делает мощный упор на мультиплеерную  
составляющую, а сингл с ботами рассматривается  
скорее как необходимый довесок.

## Финиш на арене

Бойцы сталетитанового фронта в количестве восьми штук пожалова-  
ли в новый OMF прямиком из предыдущей части. Для знатоков назову  
имена: *Jaguar, Force, Pyros, Mantis, Chronos, Gargoyle, Katana* и *Warlord*;  
хотя к релизу их состав, безусловно, может еще тысячу раз поменяться.  
Каждый механический монстр имеет ярко выраженную "индивидуаль-  
ность", что проявляется не только во внешнем виде, но в параметрах, та-  
ких как скорость передвижения, сила удара и специальные приемы.  
Для пушей персонализации выбранного робота можно поиграть с тремя  
цветовыми ползунками, кардинально изменив его раскраску.

Роботы устраивают мочилову не сами по себе, а под управлением сидя-  
щих в их железном нутре пилотов. Пилоты тоже не дураки в плане характе-

ристик, и это пред-  
стоит учитывать  
при подборе кан-  
дидатур. То есть,  
к примеру, не сто-  
ит сажать пилота  
с высокой реакци-  
ей, но низкой вы-  
носливостью за  
рычаги какой-ни-  
будь тяжелой ма-  
шины, — а вот стре-  
мительный "Ягуар"  
такому вполне по-  
дойдет.

Системы апгрейда роботов, аналогичной OMF 2097,  
в Battlegrounds не предвидится. Жаль. Зато можно будет делать так  
называемые "destruction moves" — что-то вроде fatality в *Mortal*  
*Kombat*. Один робот нервно отрывает ногу другому и потом, уже сов-  
сем себя не контролируя, безжалостно наступает на бошку с сидя-  
щим внутри пилотом! Ааааа!.. На экран брызжет горячее масло.

Количество арен мудро приравняли к количеству роботов; соответ-  
ственно, в ассортимент включено восемь наименований: *City, Blade Pit,*  
*Desert, Power Plant, Iceberg, Volcano, Space Station* и *Canyon*. Арены  
отличаются друг от друга не только пейзажем, строго соответствующе-

### ИЗДАТЕЛЬ

Еще не объявился

### РАЗРАБОТЧИК

Diversions Entertainment

[www.diversionsentertainment.com](http://www.diversionsentertainment.com)

### ПОХОЖЕСТЬ

Частично — One Must  
Fall 2097

### ДАТА ВЫХОДА

Висна 2001 г

мультиплеер

Дай Вось спектр

создатель

[www.omf.com](http://www.omf.com)

PIII-  
600,  
128Mb,  
GeForce

щим названию, но и системой ловушек и всяческих под-  
ковырок, которые авторы не забыли расставить на  
всей доступной территории. К примеру, в "Пустыне" по  
мановению вашей руки парочка джет-файтеров опе-  
ративно накормит жертву теплым свинцовым обедом.  
А в "Яме-с-Лезвиями" остерегайтесь невинных дырочек  
в полу, таящих в себе некоторого рода сюрпризы.

Арены обещают быть огромными по размерам, вмещаю порядка  
восьми (любимое число разработчиков?) файтеров одновременно.  
Безусловно, вся эта прелесть отточивается под мощный мультиплеер  
с огромным количеством режимов игры, среди которых будет и тради-  
ционный CTF с попутным мордобитием, и — внимание! — ряд спортив-  
ных программ, включая хоккей и американский футбол. Забиваем го-  
лы и вратаря клюшками! Заманчиво.

Очевидно, сингл в данном случае носит скорее тренировочный ха-  
рактер, аналогично Q3 или UT. Но, при наличии правильного AI, он  
от этого нисколько не потеряет.

## За железной спиной

В арсенале разработчиков — умопомрачительный движок собст-  
венной выковки с поддержкой огромного размера пространств  
и продвинутого motion capture; само собой, не забыты и глазоприко-  
вывающие спецэффекты типа взрывов, инверсионных следов и радуж-  
ных переливов света на корпусах роботов. Камера будет висеть  
у бойцов за спиной и оперативно реагировать на все сонаты и мену-  
эты, исполняемые вами на клавиатуре.

Классика не ржавеет — и список отличительных черт OMF: BG  
внушает уважение. Да и в самом определении "мультиплеерный  
файтинг" есть что-то захватывающее, тем более что ничего пристой-  
ного из области файтингов на платформе PC не было уже лет сто.  
В ближайшем будущем Diversions обещают выкинуть демку. Надо,  
надо готовиться, так что все дружно переходим в Куз с ракетницы на  
орудие ближнего боя — gauntlet!

P.S. На компактe мы выкладываем демо-версию (в те времена  
это называлось "shareware") *One Must Fall 2097*, предназначен-  
ную для тех, кто хочет освежить в памяти прошлое либо узнать, что  
же это такое. Помимо того, там же вы найдете *Tournament*  
*Compiler*, программу, которая сейчас будет интересна, конечно  
же, только фанатам. Черт, жаль, в TE времена у меня ее под рукой  
не было... *Tournament Compiler* позволяет редактировать и созда-  
вать турниры. Плюс к тому — можно поиграться с изображениями  
пилотов. Работает и с полной версией, и с демо. ■

Еще бы! Стальные когти нового OMF  
уже впились в горло старых фанатов.

БУДЕМ ЖДАТЬ?





Походные фэнтезийные стратегии можно пересчитать по пальцам. За последние пару лет, из числа достойных внимания, появилось всего три: великий Heroes of Might and Magic (третья часть), относительно играбельный Age of Wonders и малозаметный Disciples: Sacred Lands. Последний был всесторонне охвачен за схожесть на "Героев", назван чуть ли не пародией на них же, предан осмеянию, подвергнут остракизму и закопан под надгробием с размашистой подписью "отстой". Не повезло бедняжке.

Потом, буквально через месяц, как Disciples закопали, некоторые издания честно написали, что ошиблись, что поддались поверхностному восприятию, что игра вообще-то на Heroes только по первому впечатлению похожа, что она играбельна, даже увлекательна, кое в чем оригинальна, и вообще, оно, как бы, может, и откопать, что ли... но было поздно.

Разработчики Strategy First не остановились, не сдались. Они уже заканчивают вторую часть.

## Четверо и Избранный

Со времени событий первой Disciples прошло десять лет. Война между четырьмя могущественными расами (Империя людей, Горные кланы, Отряды нежити и Легион проклятых) продолжается. Дерутся за ресурсы, земли и, главное, власть. Конфликт дает новый виток: откуда ни возьмись, как чертик из шкатулки, появляется самозванец с ордами воинов, величающий себя "Избранным" и претендующий на звание главы местной империи. Все четыре расы пытаются ему противостоять, но вскоре понимают, что победить его — не как два байта переслать. У каждой стороны зарождается собственный план уничтожения "Избранного". Одни предпочитают заключить с ним лживое перемирие, чтобы потом воткнуть дюжину-другую кинжалов в спину, другие ищут помощи у местного населения. Война разгорается...

## Сумма "ученичества"

По-прежнему передвигаемся по карте, уничтожая армии монстров и людей, завоеывая города и накапливая силы и ресурсы. Главное новшество — возросший уклон в сторону RPG. Теперь сможем поднакопить опыта и развить лидеров (главнокомандующих отрядами). Для этого заготовлено оби-

лие квестов (сюжетных и не очень), за выполнение которых и дается драгоценный опыт. Уровень лидера чрезвычайно важен, так как хорошие воины попросту не согласятся работать под началом недоумка. Кстати, лидер отныне имеет право носить с собой семь активных артефактов и сколько угодно запасных в рюкзаке (в Sacred Lands слотов было два), количество которых тоже изрядно пополнится.

систему боев, добавив свежие возможности как для атакующей, так и для обороняющейся стороны и снабдив лидеров новыми заклинаниями. Помимо этого, мультиплеер расширится вариантом Hot Seat (многочислен на одном компе), что не может не радовать. Картину дополнит редактор карт и кампаний.

## Имя им легион, число их 800x600

Существенное отличие Disciples 2 от своего предшественника — графика. К сожалению, а может быть, и к счастью, игра не перенеслась в 3D, но, по крайней мере, про позорное 640x480 в 256 цветах можно забыть. Отныне — 800x600 в 16-битном цвете. Тщательной



Легкой жизни от Disciples 2 не ждите. Авторы обещают тщательно переработать AI и заставить компьютерных оппонентов думать. Кроме того, в борьбу за власть включатся и нейтральные отряды, бродящие по карте в поисках приключений. Они-то и заменят нам новые расы, которых мы так ждали. Замена — неравноценная, но что поделаешь — авторы говорят, что заботятся о балансе, который в первой части проявил себя с лучшей стороны.

Чтобы нам не было скучно, разработчики обязуются сделать миссии более разнообразными и сотворить 28 карт для кампании, а также 20 одиночных сценариев. В некоторых сценариях разные расы имеют различные цели, достижение которых приводит к победе. Например, люди для победы должны накопить определенное количество золота, тогда как миссия представителей нежити сводится к уничтожению всех нейтральных войск на карте.

Напоследок скажу, что работники Strategy First планируют предоставить нам около двух сотен воинов, среди которых примерно пятьдесят новых, и все они смогут апгрейдиться. Кроме того, обещают улучшить

переработке подверглось почти все: от спрайтовых фигурок персонажей до эффектов заклинаний. Улучшится анимация юнитов во время битвы, а море на карте перестанет быть мертвенно-застывшим. Вид на сражения перейдет из оконного режима в полноэкранный. Короче говоря, шаг вперед, без которого невозможен выход в лидеры.

## А уж там —

Disciples II: Dark Prophecy не станет суперхитом. И вообще судьба ее непредсказуема. Но у нее есть фора: отсутствие серьезной конкуренции (когда третьи "Герои" вышли, когда еще там четвертые ожидаются?). Скорее всего, нам следует ждать доброкачественную фэнтезийную стратегию средней руки, вполне играбельную и способную увлечь на пару месяцев всякого, кому дорог жанр.

А уж там — закопают, не закопают... ■

Для многочисленных поклонников походных стратегий альтернатив не предвидится. Ну и славно. БУДЕМ ЖДАТЬ?



Sarcastic Rebel

rebel, god, yahoo

# EDGE OF CHAOS

## INDEPENDENCE WAR 2

### Звездная месть

В будущем, где революционные завоевания героического прошлого скуплены огромными корпорациями по оптовым ценам, в будущем, где рука об руку сосуществуют технологии межзвездных путешествий и долговое рабство, в будущем, разворачивающемся палитрой голодающих колоний, отпетых бандюг и грязных толстосумов... В этом горьком будущем мафиози вероломно убивают честного завшахтой, а его сынишку (Кэла Джонсона — 12-ти годовка!) отправляют в тюрьму аж на 30 лет! У такого будущего нет будущего, или Точно — побед! После 15 лет возни в замке зажигания нашему парню с друзьями удастся завести ржавый буксир и спастись из заточения. Таким образом, коллектив свежесвободившихся товарищей летит навстречу бескрайней вселенной, а пепел Клааса бьется, как и положено, о грудь Кэла

Вендетта не заставит себя ждать.

### Взлет навигатора

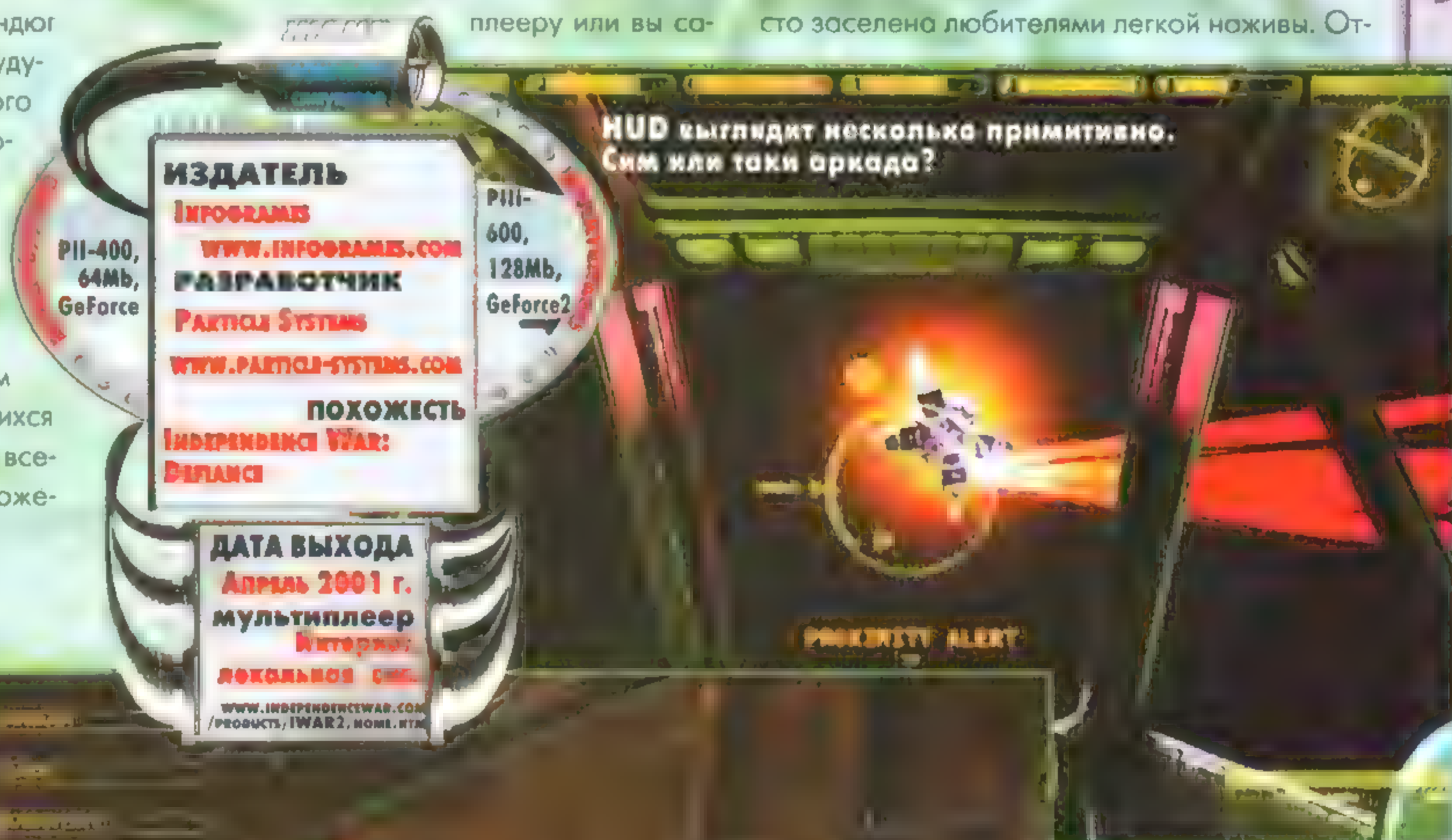
Как и в первой части игры, битвы звездолетов в IW2 — основное. Но теперь к ним добавили новейший графический движок, оригинальный сюжет, новых персонажей и много чего еще. Торговля играет более весомую роль, а вселенную здорово увеличили и плотно заселили. Игрок, очевидно, влезает в тапки Джонсона и готовится на своей шкуре ощутить все прелести пиратской доли

У каждого пирата должен быть родной порт. В данном случае это заброшенный планетарными инженерами строительный комплекс. В этом яйцеобразном гиганте вас всегда ждет теплый сухой ангар, где происходит сборка и ремонт кораблей. В вашем распоряжении горы разных систем управления, защиты, наведения, слежки и более 30 типов бортового вооружения! Разработчики обещают весьма широкий спектр апгрейдов кораблей — даже ввели несколько базовых конфигураций, чтобы никто не запутался в запчастях. Кроме прочего, вы должны учитывать лимиты питания и нагрева оборудования — а то пушки, как в Питере,

раз в сутки стрелять будут. И еще новинка в тактике космических сражений: вы сможете оснастить свою машину многоцелевыми истребителями поддержки. Их изюминка заключена в способности прикрепляться к корпусу основного корабля и "работать" турелями. Ими могут управлять ваши друзья по мультиплееру или вы са-

миченными партиями — трюм-то не резиновый. Таким образом стимулируется экспроприация чужого имущества и как можно более частые боевые вылеты.

На базе располагается и центр связи, где вы общаетесь с представителями различных фракций, коих в игре немало — вселенная густо заселена любителями легкой наживы. От-



Управление базой построено по принципам стратегий.

ми — дистанционно, как в IW1

В базу встроен завод для переработки хлама, нарытого в ходе пиратских набегов, в разные полезные устройства. Карл Маркс сжег бы "Капитал" в камине, увидев этот оригинальный мир, — в нем нет денег! No cash! Поэтому требуется мини-заводик для оптимизации награбленного. Награбленное можно доставлять на базу строго огра-

ношение фракций к вам будет меняться в зависимости от ваших телефонных высказываний и боевых действий — повеяло третьим X-Com'ом, чувствуете?

Когда домашние тапочки начинают оттягивать ноги, вы вылетаете поразмяться. Сюжет не вяжет руки за спиной, непрерыв-

но тыча указкой в циферблат. В сингл-кампании только часть миссий имеет линейную основу и обязательный характер. Священный долг мести не зависит от времени, и вы можете хоть целиком посвятить себя исследованиям новых планетарных систем. Существует множество свободных миссий и заданий. Хотя на сюжет они не влияют, но вот репутацию могут изменить, да и кошелек пополнить



Первым орудием добычи хлеба насущного станет угнанный буксир. Слегка поднакопив имущества в ходе пиратских рейдов, можно будет подумать о замене этой ржавой колымаги на что-нибудь посерьезнее. Всего в игре присутствует четыре класса доступных кораблей (вместо единственного "Корвета" из первой части):

**Буксир (Tug)** — тот самый, из тюраги. Теряя в скорости, он способен выдержать многое.

**Буревестник (Storm Petrel)** — легкий и быстрый одноместный истребитель из фольги, предназначен для одиночных миссий.

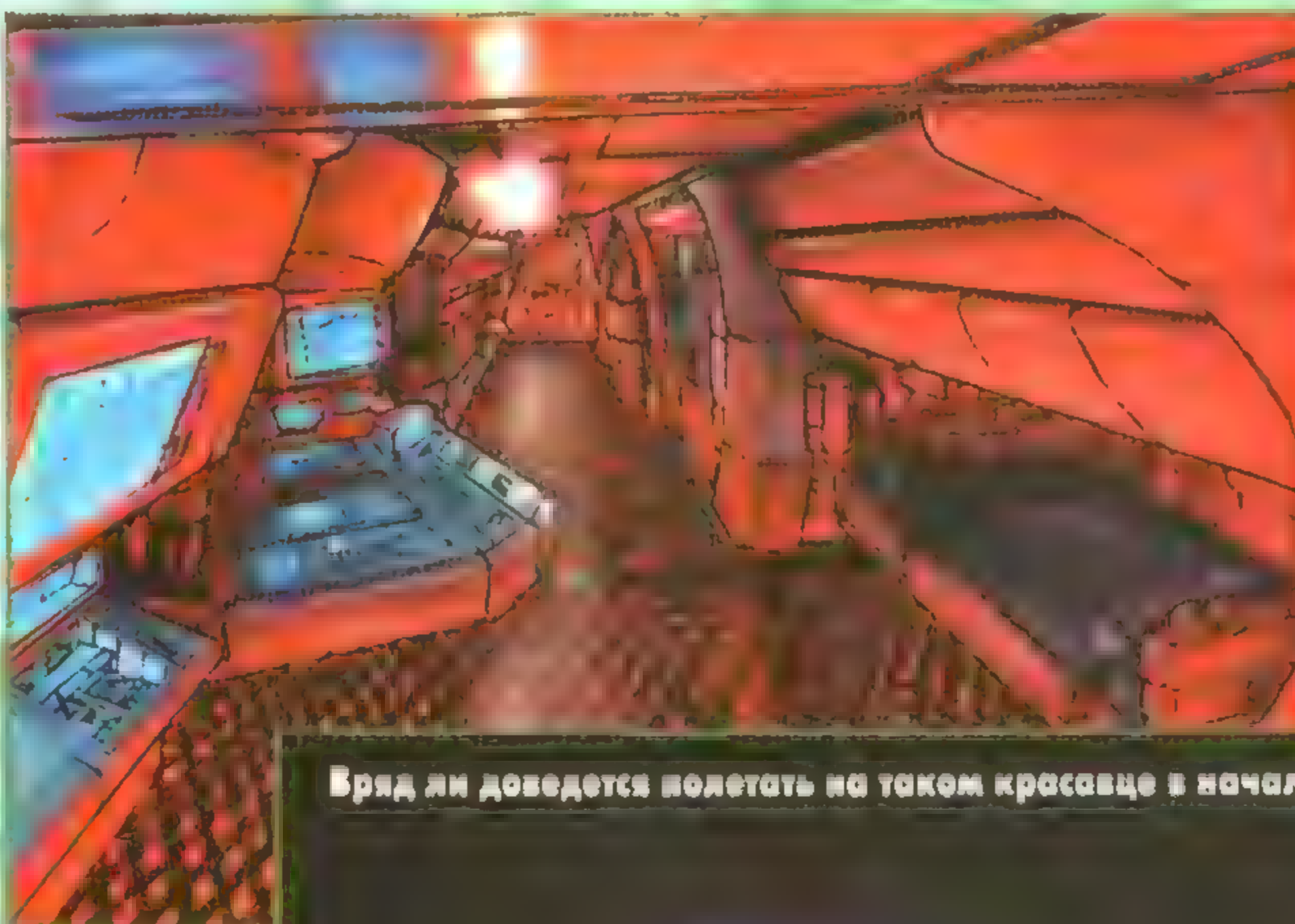
**Легкий корвет (Light Corvette)** — сбалансированный вариант судна из IW1, середняк по скорости, живучести и огневой мощи.

**Тяжелый корвет (Heavy Corvette)** — утяжеленная версия корвета, может нести больше брони и оружия.

Как и IW1, *Edge of Chaos* использует физическую игровую модель, максимально приближенную к реалиям невесомости. Разогнать или повернуть крупные звездолеты гораздо сложнее, чем легкие. Набрав крейсерскую скорость, вы будете лететь без дальнейших усилий хоть до конца света. Это же касается и инерции вращения. Оставив реалистическую концепцию физики почти без изменений, Particle Systems сильно переделали интерфейс и систему пилотирования — разработана упрощенная схема всплывающих меню, не требующая обилия управляющих клавиш. Например, для отдачи приказа команде достаточно три-четыре раза блякнуть по стрелкам. Хотя, как и полагается в симуляторе, порядка 80% всех действий обрабатывается джойстиком.

## Вселенская коммуналка

Вселенная игры огромна и состоит из целых шестнадцати звездных систем по доброй



Вряд ли доведется полетать на таком красавце в начале игры.



дюжине планет в каждой. Интересно еще и то, что она — едина, а не представляет собой набор фиксированных точек для телепортации. То есть, заведя на небосклоне яркий кружочек, вы, конечно, можете просто "скакнуть" к нему, но если не жалко пары часов — можете допилить и на субсветовых скоростях, встречая по пути много нового и интересного. Вы можете податься куда душевнее угодно — везде встретят, накормят и спать уложат.

Вселенная живет независимо от вашего присутствия: грузовики везут барахлишко (до 500 видов товаров!), их подстерегают пираты, полиция гоняется за пиратами, такси развозят по домам хмельных пассажиров (более 50

видов кораблей!), а космическим станциям и портам просто нет числа. Как заявили в своем интервью сайту "Adrenaline Vault" Майк Пауэлл и Стив Робертсон из Particle Systems: "Мы хотим реализма. Мы хотим видеть хорошо продуманные миры."

Продуманные и цветные... как этот. Уверен, что с 1998 года программисты Particle Systems времени не теряли, и на домашней кухне завари-

ли весьма густой графический супец под названием Flux — на основе натуральных компонентов DirectX 8 с вкусовыми добавками в виде улучшенных эффектов динамического освещения. Поверхности кораблей и станций наглядно страдают от попадания,

любая железка в игре подвержена наружным эффектам. Да и на сами железки приятно посмотреть — модели ладно скроены и одеты в модные текстуры. Звезд на небе стало в десятки раз больше, появились глубокие туманности с шикарной цветовой гаммой. И планеты нарядились соответствующе — назвать открывающееся перед пилотом зрелище "задником" язык не поворачивается.

## Счет, пожалуйста!

Давненько я не брал в руки штурвала. Война за независимость в новом варианте выглядит заметно интересней, чем в старом. Помнится (точнее, не очень помнится), в далеком 98-м она прошла стороной, отгромыхав где-то на компьютерах самых ярых поклонников глубокого космоса. IW2 выглядит массовым проектом уровня Descent: FreeSpace. Тень отца Гамлета aka Кэла Джонсона зовет меня все сильнее...

Пойду повожусь с зажиганием буксира. ■

Космос — пиратам! Добровольцам — записываться в очередь за Джифорсами.

БУДЕМ ЖДАТЬ?





# Пророк и Убийца

## The Legend of the Prophet and the Assassin

Зубр

zubr@igromania.ru

Doctor

od@igromania.ru

Команда Arxel Tribe за последнее время успела отметить широко известными благодаря локализациям "Нивала" квестами — оригинальным "Фаустом" по мотивам шедевра Гете и "Помпеями", принадлежащими к серии "Всемирная история. Фирма Стю" (с). Но как люди, способные создавать хорошие игры, Arxel Tribe заявили себя много раньше. Примерно три года тому назад на рынке появился их первый проект — Pilgrim, который этот рынок не взорвал, но изрядно взбаламутил. Сценарий писал некто Пауло Козло, автор из Бразилии, очевидно, уставший от обилия обезьян и посему забабахавший историю строго европейско-средневекового характера.

Старик Пауло (см. его на фотографии рядом) решил еще раз испытать свой талант и еще глубже копнуть пласт истории с помощью свежего квеста от Arxel Tribe под названием The Legend of the Prophet and the Assassin.

### Танкред-интер

Arxel Tribe покинули золотую клетку Стю, а основное действие квеста на этот раз развернется вовсе

не в Помпеях и даже не в том месте, которое мы привыкли считать средневековой Европой. Хотя главный герой — Танкред де Нейрак по прозвищу Ас-Сайф — происходит именно оттуда. Углядели в названии игры слово "убийца" (assassin)?



Драка с камнем разгаре.  
Но крови пока не видно



Так вот — это вы

Действие саги будет происходить на Среднем Востоке, среди бедуинов и прочих пустынных темных личностей. Основной задачей Танкреда является охота на Симона де Ланкруа, фальшивого пророка и гнусного предателя сво-

ей паствы; впрочем, чем конкретно провинился Симон, знает пока только Пауло Козло

Вторая задача — выжить во всяческих приключениях, которые будут заносить нас то в Сирию, а то даже и в Иерусалим. Нам предстоит посетить такие странные и необычные места, как древние храмы, монастыри и даже убежище древней и зловещей секты убийц. XIII век в самом разгаре, так что ожидать беззаботного времяпрепровожде-

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Индик/Архел Триб

WWW.ARXEL.COM

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

1С/Ивал

ПОХОЖЕСТЬ

"Фауст", "Помпеи"

ДАТА ВЫХОДА

Начало 2001 г.

мультиплеер

Откуда?

ИТТ: //www.igromania.ru

Архел Триб

ния не приходится — каждый готов покуситься на жизнь и шмотки одинокого странствующего рыцаря.

Зато стоит ожидать красивых и логичных загадок, требующих от игрока не только сообразительности, но и ловкости рук; некоторых элементов экшена — страшные бедуины и прочая пустынная живность отнюдь не все-

гда лояльно настроены к нашему герою. Графика обещается умопомрачительно красивой и детализированной. Буйство цветов заставит нас полностью погрузиться в мир горячего песка и не менее горячей опасности, а начинка движка, отвечающая за паззлы и драки, не даст заскучать. То бишь все стандартно

### Сага с опозданием

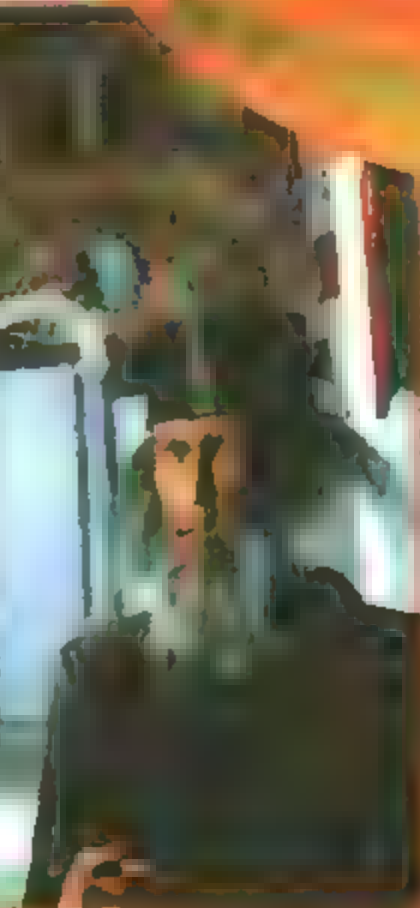
Пауло и Arxel Tribe на мелочи не размениваются — The Legend of the Prophet and the Assassin называют эпической сагой. Эпичность ее заключается, кроме предположительно мощного сюжета, еще и в том, что выпущена игра будет не целиком: вторая часть увидит свет через полгода после первой и станет ее прямым продолжением.

Первоначально выпуск первой части был назначен на октябрь прошлого года. Как видите, апрель уж близится, а Германа все нет. Хотя нельзя исключать возможность того, что сразу после прочтения данной статьи вы сможете отправиться в магазин за "Легендой". Впрочем, возможность обнаружить игру в пределах досягаемости где-нибудь в районе июня тоже нельзя исключать. Вдруг у Пауло пропадет вдохновение? Писатели, знаете ли, народ нежный. Пожелаем же ему и коллективу Arxel Tribe, чтобы муза не оставляла их своим вниманием! ■

Гроза лжепророков на троне войны! Предстоит увлекательная во всех смыслах охота.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Местами архитектура захватывает дух! Лица персонажей — тоже.



Митр Козло собственной персоной. Вероятно, на фоне бразильских гор.





# 1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети 1C:Мультимедиа  
обращайтесь в фирму «1С»:  
125056, Москва, а/я 64, ул.  
Селезневская 21,  
Тел.: (095) 767-02-57,  
Факс: (095) 261-44-07  
1c@1c.ru, www.1c.ru



©2001 1C:Maddox Games

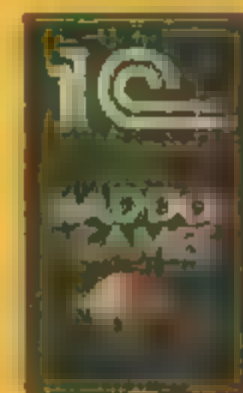
## НАХУНГ! НАХУНГ! В НЕБЕ ЛЕЯЮЩИЙ ТЯНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!  
Дай фрицам прикурить!



1C<sup>®</sup>  
ФИРМА "1С"

# В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ





## Шторм



Жанр: Летательный 3D Action ● Издатель/Разработчик: "Бука"/ "МАДиЯ"  
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер в демо: Нет  
Размер: 45,8Mb ● Срок выхода: Весна 2001 ● Координаты: [www.storm.ru](http://www.storm.ru)

**В демо** ➤ Гравилет, нагруженный: оружием (под завязку), пилотом (1 шт), броней (мало, ее вечно мало!) и заданием. Задание прозаично: вылететь с базы, расстрелять всех врагов и вернуться на базу. Mission, увы, Impossible. Потому что в демке только два уровня, и количество врагов тут неограничено. Итак, вы вылетаете с базы и... путаетесь в клавишах. Настроили клавиатуру, полетели. За бортом гравилета — красотища: каньоны, напарники парят, снаряды в воздухе летают, энергетическое оружие небо чертит... И мы под это все дело тихо-мирно кого-

нибудь расстреливаем на одном из нескольких гравилетов из одного из нескольких видов оружия... Есть еще сетевая версия, в ней два режима: Deathmatch и Teamplay.

**В полной версии** ➤ Чего только там не будет! 12 типов гравилетов, 20 типов оружия. И огромная куча миссий, включая нормальную кампанию и нестандартную "Боевую тревогу!". Не говоря уж о шести режимах сетевой игры.

**В итоге** ➤ Демка впечатляет: порядка 2000 полигонов на каждый гравилет, 20000 полигонов на наземные объекты.

ОТ ИГРЫ  
10%

ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Один из сильнейших отечественных проектов. Инсталлируйте и убеждайтесь сами.

## 3D World War II



Жанр: 3D Action ● Издатель/Разработчик: LippieSoft ● Системные требования: PII-300(PIII-600), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер в демо: Нет ● Размер: 31,7Mb ● Срок выхода: Неизвестен  
Координаты: [www.lippiesoft.com](http://www.lippiesoft.com)

**В демо** ➤ От такого рода демок зачастую хочется пойти и излить душу в заведение с надписью М/Ж. Ну в самом деле, разве не заслуживает своих канделябров по лицу игрушка, в которой: а) абсолютно никакой сюжет про то, как доблестный герой попал к фрицам в тыл и начал их мочить; б) движок с настолько малым количеством полигонов, что первым делом начинаешь опасаться за бюджет игры; в) графика на уровне 1993-го года, что дает повод предполагать, что в оригинале WW2 разрабатывалась под Супер Нинтендо? Два уровня, несколько

видов оружия и тупые враги в немереных количествах.

**В полной версии** ➤ Сказать честно? Не знаю. И знать не хочу. Потому что искренне надеюсь, что в России этого чуда природы продаваться не будет. Да что я — вы на скриншоты посмотрите!

**В итоге** ➤ Уважаемый главный редактор Денис Давыдов, вы не будете против слова, которое я собираюсь употребить в качестве оценки демо-версии? Спасибо. Оценка: ДЕРЬМО (по-научному "экскременты", также — "фекалии"). Других вариантов, увы, в голову не приходит.

ОТ ИГРЫ  
5%

ДЕМО  
ВЕРДИКТ

См. "В итоге". От ред.: разрешение на оценку дано ;).

## Art is Dead



Жанр: Виртуальный тир ● Издатель/Разработчик: Small Rockets/Real Games  
Системные требования: PII-300, 32Mb, 3D уск. ● Мультиплеер в демо: Нет ● Размер: 15Mb  
Срок выхода: Уже ● Координаты: [www.real.com](http://www.real.com)

Все начинается с того, что вы попадаете в некую усадьбу, по которой развешаны картины. Дом состоит из комнат, в каждой из комнат — несколько картин. Щелкнув на любом из этих полотен, вы попадете в эдакий виртуальный тир, где нужно просто-напросто расстрелять все, что требуется, за что и будут давать призовые очки. При расстреле того, что не требовалось, очки снимаются. В итоге нужно набрать некое количество очков, позволяющее вам перейти в другую комнату. В

демке есть одна комната с тремя картинами-тирами, в каждой по три уровня сложности.

Семнадцать картин (то есть — вариаций тира) по три уровня сложности — пятьдесят уровней. Плюс режим Party Mode — когда с друзьями наперегонки играешь. Вот только одно "но": пока что полную версию можно купить только через сайт Real.Com.

Маловато уровней в демо-версии, но в целом ощущение целостности в ней есть.

ОТ ИГРЫ  
10%

ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Вскорости после написания этой демо-рецензии игра вышла. Смотрите "Вердикт".



## Hired Team: Trial GOLD



**Жанр:** 3D Action ● **Издатель/Разработчик:** New Media Generation  
**Системные требования:** PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер в демо:** Да  
**Размер:** 42,8Mb ● **Срок выхода:** Неизвестен ● **Координаты:** www.nmg.ru

**В демо** ➤ Улучшенная и расширенная версия Hired Team: Trial. Дефматчевый 3D Action с умными ботами. Представлены все три режима, причем на DeathMatch и Teamplay выделено две карты, бывшие в оригинальной игре, а вот для CTF приберегли карту, имеющуюся только в HT:T GOLD. Надо сказать, что этих трех карт хватает за все глаза, а если учесть, что мультиплеер подразумевает не только ботов, но и полноценную игру по Интернету или локальной сетке, то демка имеет шанс надолго прижиться на винчестере.

**В полной версии** ➤ Десять дополнительных "голдových" уровней, четыре уникальные модели игроков и — самое вкусное! — два новых типа игры: Domination — одна команда атакует базу другой команды и пытается ее захватить, и Assault — команды борются за один флаг. Вероятно, в следующем номере вы уже сможете прочесть обзор данной отечественной разработки.

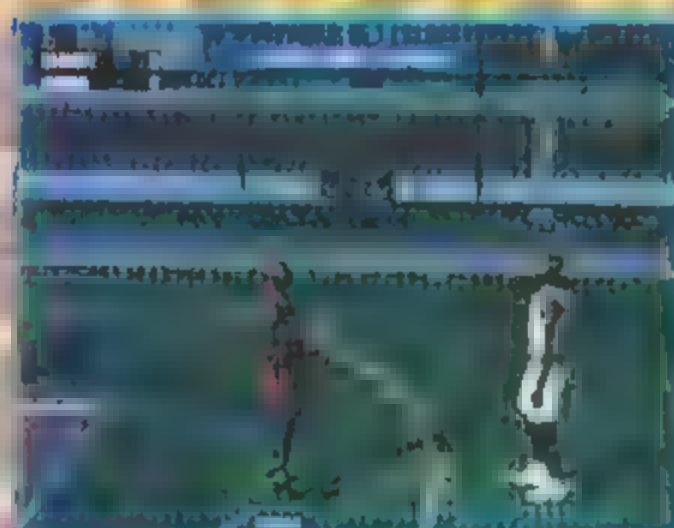
**В итоге** ➤ Часика на полтора вас хватит. Как, у вас дома сетка? Тогда это на пару дней, не меньше..

ОТ ИГРЫ  
10%

ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Кто сказал, что русский Quake 3 невозможен?.. Вообще — многие. Но кто знает!

## NBA Live 2001



**Жанр:** Спортивный симулятор ● **Издатель/Разработчик:** EA/EA Sports  
**Системные требования:** PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер в демо:** Нет  
**Размер:** 53Mb ● **Срок выхода:** Уже ● **Координаты:** http://nbalive2001.ea.com

**В демо** ➤ Самыми высокими, прикольными, мускулистыми и выдающимися отдельными частями тела являются, безусловно, афроамериканцы. Собственно, именно из-за всех вышеперечисленных достоинств в баскетбол играют по большей части представители названной расы. Достаточно вспомнить известнейшую звезду Национальной Баскетбольной Лиги — Майкла Джордана, чтобы полностью представить себе, что такое БАСКЕТБОЛ. EA Sports продолжает выполнять план по ежегодному выпуску очередной, как правило, улучшенной версии симулятора баскетбола. Очень хорошая графика, две команды, один режим игры.

**В полной версии** ➤ Огромное количество режимов: от 1-на-1 и 5-на-5 до тренировочных режимов, чемпионатов, розыгрышей Лиги и других. Саундтрек от известного афроамериканского исполнителя. Будут и онлайн-вкусы вроде модуля для чата в NBA Live 2001, мультиплеера на 4 игроков и полная озвучка чуть ли не каждого движения игроков. Кстати, последние будут много и часто общаться. Обещают, впрочем, что обойдутся без ненормативной лексики (во что ваш покорный слуга верить отказывается).

**В итоге** ➤ В демке подвело только малое количество режимов, но в полной версии это все вроде как исправлено.

ОТ ИГРЫ  
10%

ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Очередной, естественно, спортхит от, естественно, EA Sports.

## Ski-Doo X-team Racing



**Жанр:** Симулятор снегохода ● **Издатель/Разработчик:** DayDream Software  
**Системные требования:** PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер в демо:** Нет  
**Размер:** 12,8Mb ● **Срок выхода:** Неизвестен ● **Координаты:** www.x-teamracing.ru

**В демо** ➤ От создателей ClusterBall — симулятор снегохода. Турнир, в котором игроки управляют забавными, но уже привычными средствами передвижения. Катаясь по закольцованной трассе, вам необходимо обогнать всех соперников, отметить на всех чекпойнтах и в итоге первым прийти к финишу. Снегоход по пути может свалиться в сугроб, перевернуться или банально врезаться в дерево. Физическая часть движка радует безмерно. Графика тоже не подкачала —

все выглядит реалистично, так что при каждом повороте верхняя половина туловища игрока поворачивается в соответствии с тем, куда нужно повернуть в игре. Есть лишь одна трасса и четыре зверствующих противника.

**В полной версии** ➤ 15 трасс, несколько режимов игры, семеро противников с вышколенным AI, игра через Интернет, по сетке или даже по модему.

**В итоге** ➤ Очень хороший добротный аркадный симулятор снегохода.

ОТ ИГРЫ  
5%

ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Зима заканчивается, снегоходы остаются.





Алан Берновский  
alan@online.ru



ИЗДАТЕЛЬ  
**Electronic Arts**  
www.ea.com  
РАЗРАБОТЧИК  
**DreamWorks Interactive**  
www.dreamworksgames.com  
ПОХОЖЕСТЬ  
**Unreal, Thief, Half-Life**

PII-400,  
64Mb,  
3D уск.

PIII-700,  
128Mb

мультиплеер

Her

# CLIVE BARKER'S UNDYING

в глаза. Из руки его появилась зеленая вспышка, которая ослепила Патрика и бросила на землю. Много позже Галлоуэй очнулся в госпитале, куда его перенес друг Иеремия Ковенант.

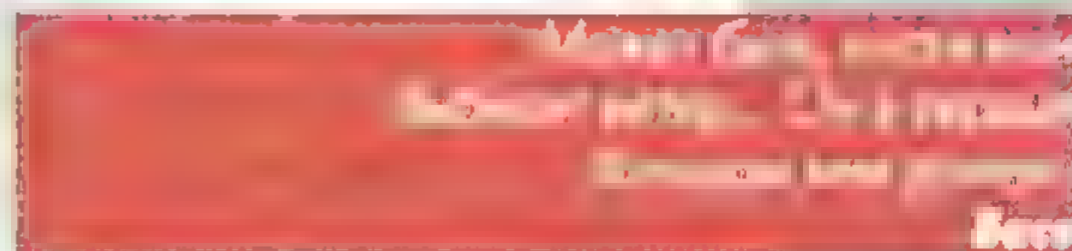
Спустя несколько лет Патрик получил письмо от Иеремии с просьбой срочно приехать в его ирландское поместье и разобраться с очень щекотливым делом. На семью Ковенантов пало проклятье. Один за другим члены некогда обширного семейства медленно умирали или исчезали.

Все началось со Стоящих камней на одиноком острове и заброшенного монастыря..

## Потом он создал ее саму

Точнее, жанр определили в DreamWorks еще до Клайва. Но его это устроило — красивый и мрачный 3D Action на движке Unreal. Оставалось доработать идею.

И закипела работа: художники (среди которых работал Баркер), дизайнеры (и здесь не обошлось без Баркера), проектировщики (тут был Баркер) и программисты (а здесь его уже не было) сумели выдержать единый стиль — создав кошмарный псевдосредневековый антураж. Колоссальное мрачное поместье — родовое гнездо Ковенантов — выглядит так, что вряд ли кто-то захочет провести здесь уикенд. Скрип половиц играет на нервах, неясные шорохи выются в тугом воздухе, а срывающийся в мглистое пространство визг дверных петель резко меняет ваш цвет лица. Атмосфера густо, словно кисель, обволакивает извилины, и каждый нейрончик застыл в напряжении, готовый в любую минуту взорваться омерзительной дрожью... Ух!



**Дилемма "Писатель и компьютерные игры",** как и всякая порядочная дилемма, имеет два решения.

Первое — то, которое сопровождается баллистическим полетом несвежего помидора и пронзительным свистом пубрики — наглядно продемонстрировал писатель Майкл Крайтон со своим недавним Timeline. Игра вышла на свет божий и, не выдержав груза геймерского одобрения, сразу же скленила байты.

Способ №2, как можно догадаться, диаметрально противоположен по производимому эффекту. В игру летят лавровые венки, а публика бешено аплодирует. Так, например, было с Rainbow Six от Тома Кленси, моментально попавшей в разряд живой классики.

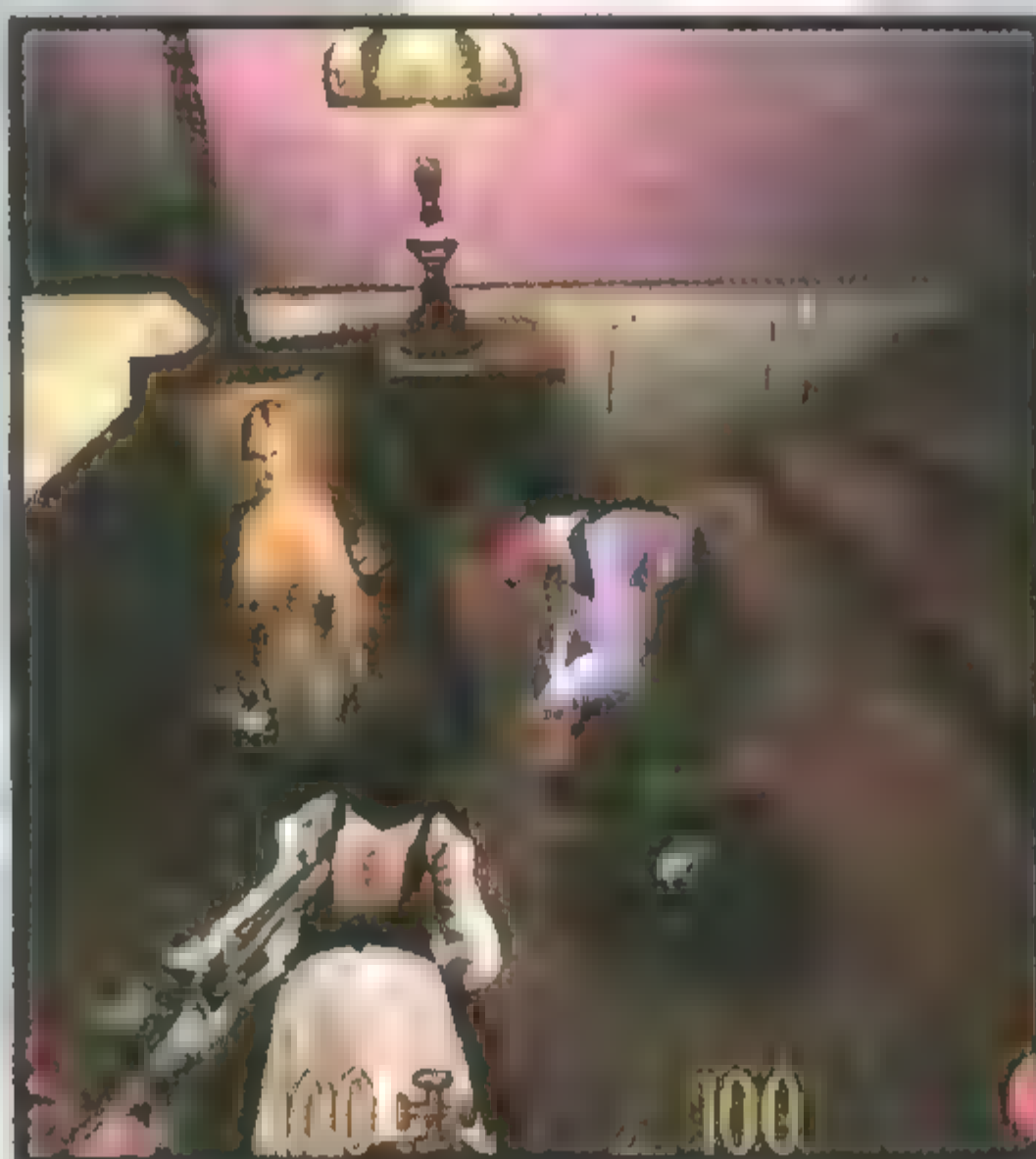
Мистер Клайв Баркер, тоже писатель, недолго мучился выбором. Взором витязя на распутье оценив ситуацию и подергав для верности кольца в симметрично расположенных ушах, он решил пойти третьим путем...

А чего вы ждали от человека, продавшего душу дьяволу?

## Сначала он написал сценарий для "Атмосферы"

В годы Первой Мировой войны офицер английской армии Патрик Галлоуэй командовал

наступлением в ходе небольшой операции в Европе. Когда атака была в самом разгаре и противник почти пал, на сцене появились новые герои. Волосатые мужики с мечами и разрисованными лицами, возникли из ниоткуда, разя со спины. Невзирая на пушечные выстрелы, они клином вошли в отряд Патрика и вырезали большую часть солдат. В разгаре боя Галлоуэй увидел на скале их лидера — огромного мужчину с бритой головой и татуировками на лице. Его мощный глас перекрывал даже залпы пушек. Как только Патрик поднял свой револьвер, чтобы убить его, Предводитель внезапно повернулся и посмотрел ему прямо







## Заставил разработчиков сделать Красиво

Движок Unreal работает как проклятый, порою рождая неземной красоты виды. Лица моделей и телодвижения повергают ценителя в экстаз; тут нельзя не заметить развевающихся на ветру плащей волос и усов, покидающих посадочную пло-

То несемся, то крадемся через анфилады комнат, иногда выходя прогуляться по улице, и рвем на части пожаловавшую прямо из-под кисти Клайва нечисть (или наоборот, она рвет нас). Арсенал Патрика небогат, но крайне колоритен: пистолет, дробовик, арбалет, странная штука под названием "Тибетская пушка" и, конечно, Коса кельтов. Скучность вооружения искупается магическими умениями Патрика, среди коих по восемь атакующих и защитных спеллов. Кроме них, Галлоуэй обладает интересным заклинанием, которое позволяет на мгновение перенестись в прошлое и увидеть призрачные события или фигуры. Не раз оно помогало мне в прохождении, давая подсказки, часто объясняло те или иные сюжетные ходы. Весьма оригинальный дизайнерский ход.



щадку головы: капок и еще тысячи мелочей, внимание к которым, как известно, отличает профи от дилетанта.

Минус в одном — абсолютно картинный пейзаж. Я имею в виду его музейную неприкосновенность и неразрушаемость. Ни витра-



жи, ни столы и стулья не поддаются влиянию времени и воздействию пистолетов и огнеметов. Серьезное упущение, если принять во внимание привычку нынешнего поколения громить интерьеры почему зря.

И это не последний волос в супе. Привычка игры самопроизвольно загружать последний автосейв вместо квиксейва (quick-save), предварительно в сотый раз показав ролик с гибелью Патрика, заставляет игрока медленно озверевать, а постоянные подгрузки локаций едва не разрушают впечатление целостного кошмара, коим должно являться игра.

## И захватил души игроков

Мир старинного проклятия и разрухи затягивает надолго и прочно, не позволяя сбежать на кухню за порцией еды или выйти на работу вовремя. Такой же сильной по духу и красивой по обрамлению игры еще не ждали и ждали. "Третий способ" Баркера сработал как надо — сделать игру из всем знакомых ингредиентов, но сделать ее так, чтобы надежно приковать наше внимание. Ждем мультиплеерного патча? ■



Старина Клайв Баркер без грима.

## Душа Клайва все еще с нами

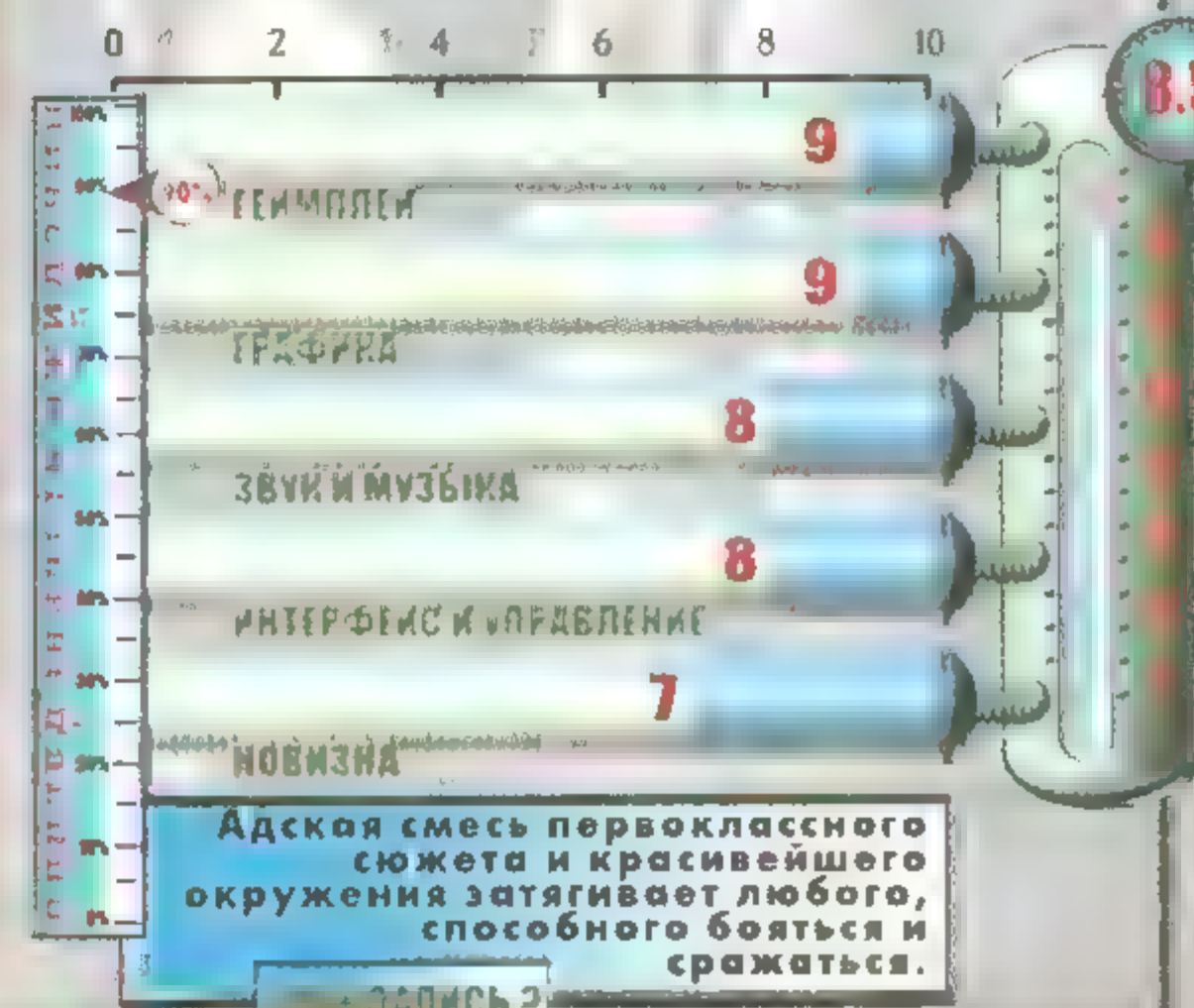
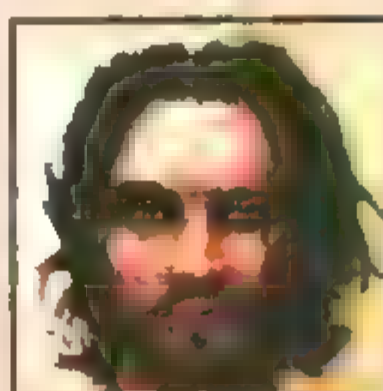
Не так много найдется на этом свете людей, способных не только понять природу страха, но и выразить ее на бумаге, чтобы остальным тоже стало не по себе. Сразу на ум приходит два имени: Стивен Кинг, благу ему в земной и загробной жизни, и Клайв Баркер ([www.clivebarker.com](http://www.clivebarker.com)), не раз ему еще восстать из ада. Последний довольно давно появился на мировой хоррор-сцене, приобретая известность благодаря пяти сериям "Восставших из Ада" и нескольким менее значимым работам в литературе. Когда сам Кинг назвал его своим достойнейшим последователем, все прояснилось окончательно — на небосклоне зажглась новая звезда.

Помимо литературы, Клайв увлекается живописью, режиссурой и кинематографом в целом. Теперь же звезда нашла время и силы взяться за компьютерные игры. Определившись с жанром, писатель направился к знакомым из DreamWorks Interactive, неся в папке наброски, а в голове — мысли. На момент визита Баркера в компанию идея игры и движок были практически проработаны, работа кипела вовсю, а EA возлагала на проект большие надежды.

Писателю дали полномочия — и он внес свои коррективы. Для начала Клайв сменил главного героя, потом занялся сюжетной линией и в конце концов написал специально под игру рассказ; команде разработчиков оставалось только соглашаться с маститым писателем и внимательно слушать.

Вот так и получился Undying. В меру страшный, в меру красивый и не в меру интересный.

Вот таким Клайв создавал Патрика.



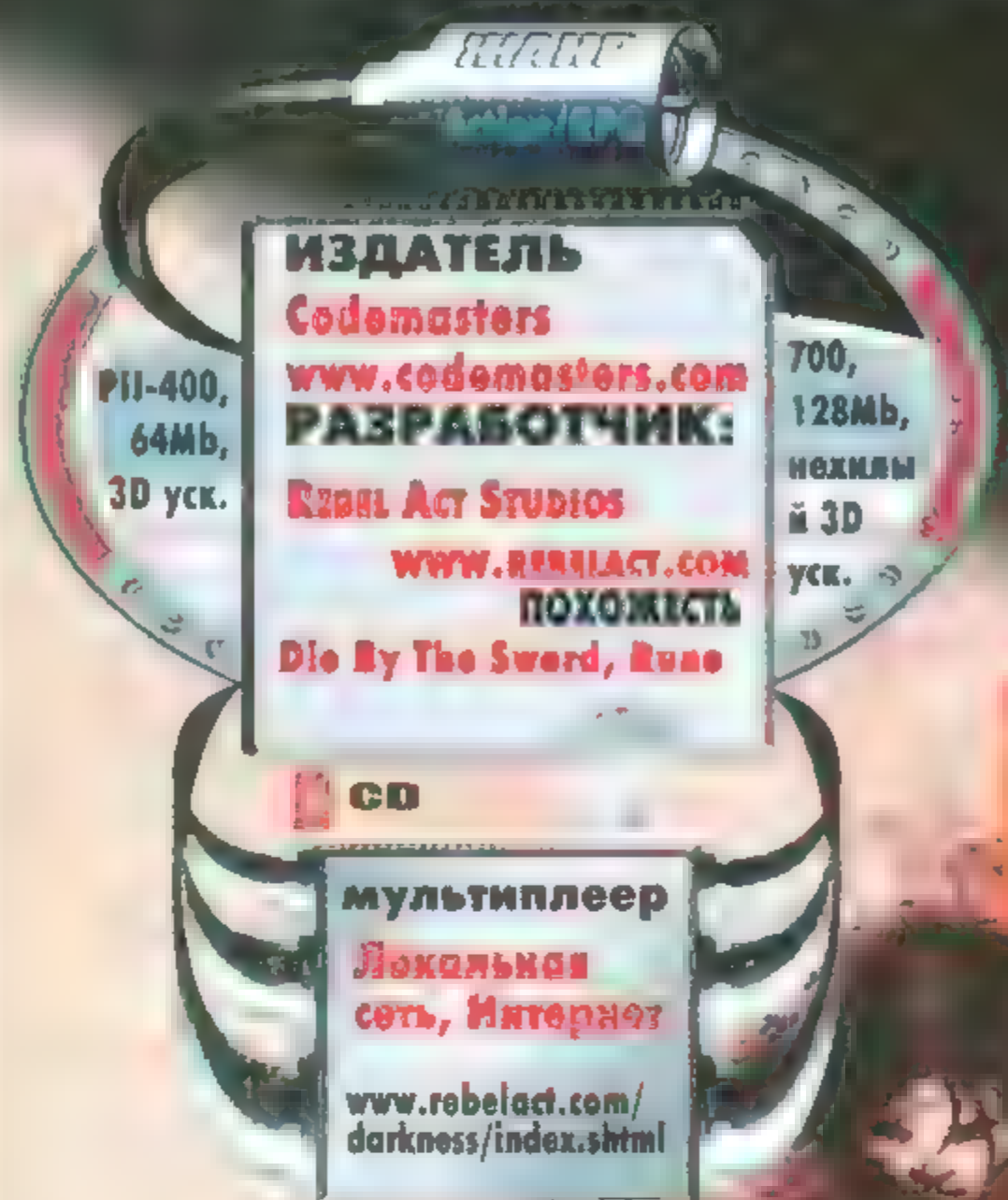




# BLADE<sup>TM</sup>

## OF DARKNESS

АНТОН ГОЛИЦИН  
liebertosha@hotmail.ru



Когда в 1997 году на ECTS никому не известная испанская команда Rebel Act Studios продемонстрировала демку будущей игры Blade, у всех видевших ее челюсть упала на пол, да так там и осталась. Журналисты хватались за голову, предвосхищая системные требования, которые потребует от игроков будущий шедевр.

Прошло четыре года ожидания, сначала томительного, потом монотонного, а потом и безразличного.

Наконец, в декабре прошлого года Rebel Act выкинули демку на 90% переименованной — в Severance: Blade Of Darkness — игры; челюсти уже не падали на пол, но дема определенно вызвала уважение.

Надежды на релиз крепили с каждой отрубленной вражеской кочерыжкой.

### Не так все это было. Совсем не так

Вначале Господь создал Тьму и Свет, потом создал Землю и наполнил ее водой, затем он отправил на созданное обиталище гадов земных и морских, а также людей... Утомившись от трудов праведных, на седьмой день он взял выходной, а затем и вовсе отправился в отпуск, оставив вместо себя наместников:

Властелина Света и Князя Тьмы.

Между наместниками немедленно разгорелась война за обладание освободившимся вакантным местом Владетеля Всего и Вся. Естественно, эта война не обошла стороной и Землю — ведь тому, кто завладеет Землей, и будут поклоняться племена, населяющие ее. Властелин Света призвал на свою сторону бойца по имени Blade, который с помощью легендарного меча сумел загнать Князя Тьмы в подобающее ему место, но и сам погиб. Блейда с почестями похоронили вместе с мечом, заперли врата гробницы на пять замков и раздали ключи от них на сохранение в монастыри.

Но Тьма так просто не сдается, и спустя много-много лет по Земле вновь поползли слухи о том, что силы Тьмы вышли на поверхность.

Орки, тролли, прочая нечисть, а также примкнувшие к ним люди стали делать сначала робкие, а потом все более и более смелые попытки загнать Землю под начало Князя Тьмы.

И вновь, как и много лет назад, Властелин Света призвал на борьбу с противником самых смелых и сильных представителей всех народов, населяющих планету. Они должны отыскать ключи от гробницы Блейда и с помощью легендарного магического клинка раз и навсегда уничтожить силы Тьмы.

Это присказка — не сказка. Сказка будет впереди.

Мал гном, даже костер из бочек больше него кажется. Хех... в малом росте — сила. Удобнее под меч вражий подныривать.



## Оружие как повод

Казалось бы, истинному фанату меча, а не орала полагается провести философскую аналогию с недавно вышедшей хитовой Rune. Так вот — рассуждения о том, что некогда бывший первичным Blade Of Darkness в итоге оказался клоном "Руны", высосаны из пальца. "Руну" создавала команда, отколовшаяся в свое время от небезызвестной Raven, и еретичное прошлое создателей этой игры бродило по их мозгам, как призрак коммунизма по Европе.

У ребят из Rebel Act не было такого тяжкого прошлого. И игру они создали для тех, кто любит вдоволь помахать мечом, при этом не забывая о том, что во владении холодным оружием есть комбы, блоки и прочие прелести, столь хорошо знакомые по старинной Die By The Sword.

Конечно, у Rune и Blade Of Darkness много общего, кто бы сомневался! Фэнтезийный сюжет, вид от третьего лица, водоворот кровавых рукопашных схваток с нанесением тяжких увечий и причинением смерти и... и все.

Геймплеи этих двух игр похожи, как вилка на бутылку. В Rune все схватки, грубо говоря, строились по схеме Q-подобных игр: пришел, увидел, порубил... В Blade Of Darkness все совсем иначе. Забегая вперед, скажу, что кривое, требующее привычки управление и однообразный дизайн помеща-

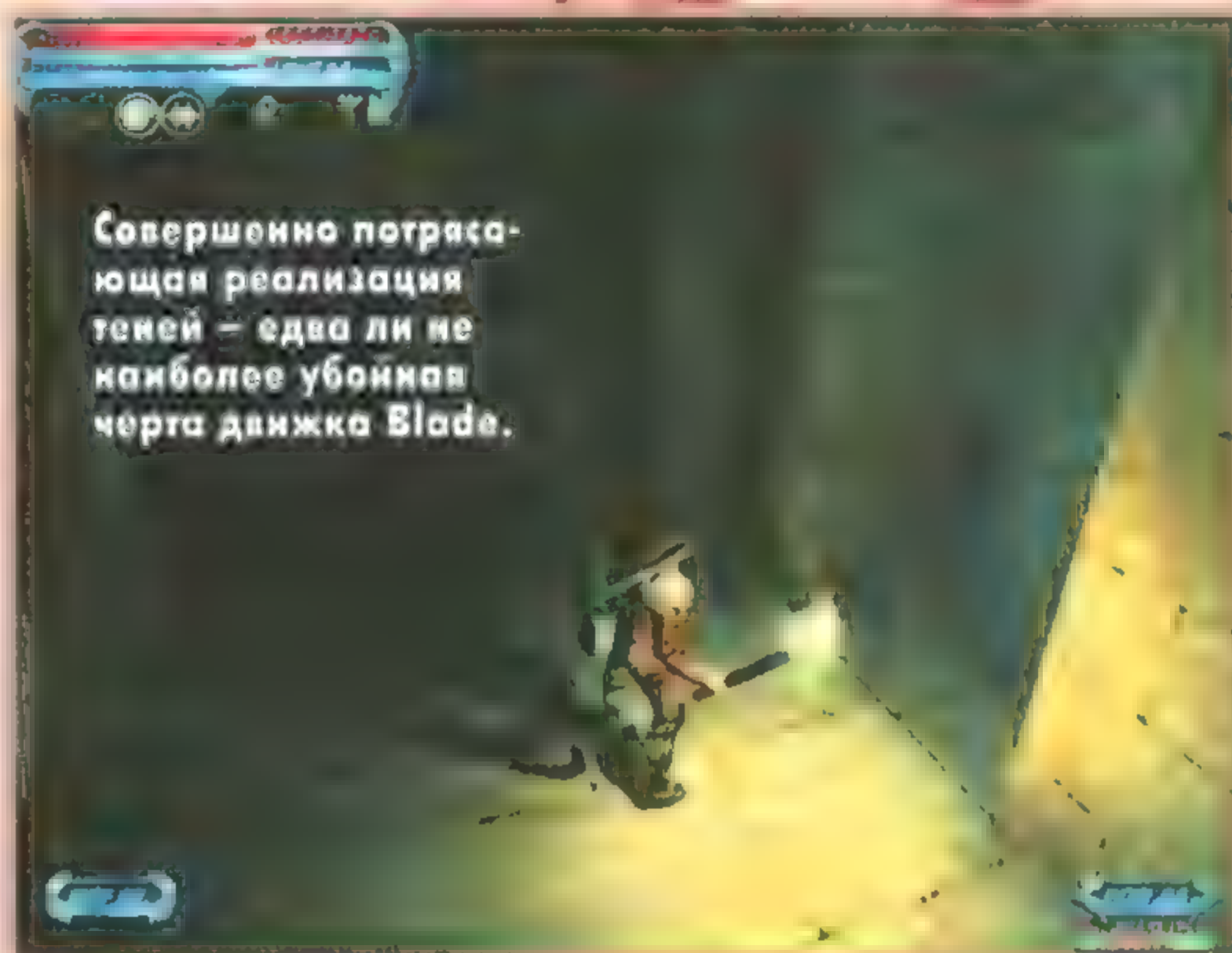
ют Blade Of Darkness стать хитом, но задатков для этого у нее никак не меньше, чем у "Руны".

По утверждению разработчиков, покупая одну игру, вы в результате получаете целых четыре — и это истинная правда. Действительно, в игре не просто четыре героя (Варвар, Гном, Амазонка и Рыцарь), отличающиеся друг от друга по параметрам и умениям; в игре четыре сюжетных линии (!) — для каждого героя своя история. Единственное, что эти сториланы объединяет, — это завязка и финал.

В игру ненавязчиво и очень уместно вставлены столь почитаемые нынче RPG-элементы. То есть вы не просто хватаете первый попавшийся меч и начинаете рубить всех в капусту... Конечно, схватить какой-нибудь навороченный клинок вам никто не помешает, но вот использовать его, не достигнув определенного уровня, — ни-ни. Волею неволей придется изучать новые приемы и овладевать новыми сочетаниями клавиш, дабы применить на противниках наиболее эффективные средства уничтожения и поскорее достигнуть следующего уровня.

Опять же, не всякое оружие в руках у героя будет эффективно использоваться. К примеру, Амазонка предпочитает стрелять из лука, нежели драться на мечах. Гном обожает доспехи и топоры. Варвар — грубое проявление мужской силы: доспехи отказывается носить напроць, зато мечом машет, как полный псих. И, наконец, Рыцарь — самый сбалансированный персонаж. С него лучше и начинать игру.

На протяжении 15 уровней вам про-



тивостоят 35 типов монстров, не считая Боссов. Это и уже упомянутые орки, тролли, Темные рыцари, а также скелеты, зомби, минотавры и просто люди — прислужники темных сил. Боссы тоже не дают отдыхать. Среди них замечены 15-метровый летающий и, естественно, огнедышащий дракон, огромная гидра и прочая и прочая... Причем у каждого типа монстров своя тактика ведения боя: если орки обожают нападать скопом, не дожидаясь вашего приближения, и столь же поспешно отступают зализывать раны (да, да — теперь монстры могут лечиться, и делают это не дожидаясь вашего разрешения!), то рыцари стоят на месте, делая недвусмысленные телодвижения и издавая недвусмысленные же звуки, призывая вас на ратный подвиг.

Вышеупомянутая возможность самолечения монстров доставляет много неприятностей, особенно на дальних уровнях — не успели, убежал монстряк, и вот пожалуйста — через несколько секунд он снова в бою, свежий и полный сил, а у вас здоровье на прежнем уровне.

Уровни линейны, паззлов не наблюдается — иди куда идется и отправляй к праотцам всех, кого встретишь. Я уже упоминал, что Rebel Act делают упор именно на рукопашную во всех видах, а не на решение проблемы типа "Куда пойти, куда податься...", что, кстати, являлось первостепенным в Rune.

У вашего героя имеется инвентарь, куда





необходимо складывать найденные предметы — в основном мечи и щиты, однако, несмотря на кажущуюся бездонность загошника, герой не может нести на себе груз больше максимального. Вот и выбирайте, что для вас важнее на данный момент: новый, но бесполезный сейчас (за неимением достаточного уровня навыков) меч, или старый проверенный во многих битвах топор. Дилемма... Опять же, чем тяжелее нагружен герой, тем медленнее он передвигается — реализм, в общем. Расстраиваться о том, что вождь-ленный ятаган оставлен на месте упокоения очередного монстра, не следует — в пределах уровня вы в любой момент можете вернуться назад и подобрать его, как только достигнете необходимого для использования данного ятагана уровня. То же и с продуктами, пополняющими здоровье.

А пополнять придется часто — супостаты встречаются буквально на каждом шагу и как правило пачками. Оптимальная тактика прохождения такова: сохранились, прошли дальше, разведали обстановку и, если удалось, разделались с вражиной подлою. Сначала разведка, потом бой.

Единственное, что портит всю малину, — это управление и камера. В отличие от "Руны", которая в освоении была проще самоката, Blade Of Darkness предлагает сначала овладеть многообразием приемов, реализуемых порой абсолютно сумасшедшими

образом. Закрытые дворцовые, замковые, катакомбные казематы ненавязчиво переходят в открытые пространства, от которых поначалу захватывает дух. Хотя в дальнейшем приедается — все буйство дизайнерской мысли разработчиков, видимо, было вложено в демку; чтобы сделать столь же блистательный дизайн всей игры, не хватило то ли времени, то ли воображения.

Физика игры — это песня. Разрушению и расчленению подвергается почти все. Бочки. Ящики. Трупы. Каждая бочка распадается на доски индивидуально — то есть не так, как другие. Визуальная реализация боя не поддается описанию, но я попробую. Взмах меча — и подраненный противник с визгом отскаки-

Скажем, оживляющую интерьер кость — и зашвырнуть ее в глаз орку. Встречающиеся факелы подбирать следует в обязательном порядке — они не только помогут разобраться с не в меру ретивым врагом, но и поспособствуют открытию какого-либо прохода.

Вода реализована менее достоверно, чем в жизни, зато за огонь и игру света и теней не жалко продать душу. Тогда, быть может, хватит на хороший второй GeForce, и игра наконец перестанет тормозить.

Звук реален до невозможности. Карты с поддержкой A3D и шесть расставленных в надлежащих местах динамиков настоятельно рекомендуются. Гулкий звук шагов с эхом в подземных казематах, стоны и вопли убиенных мон-

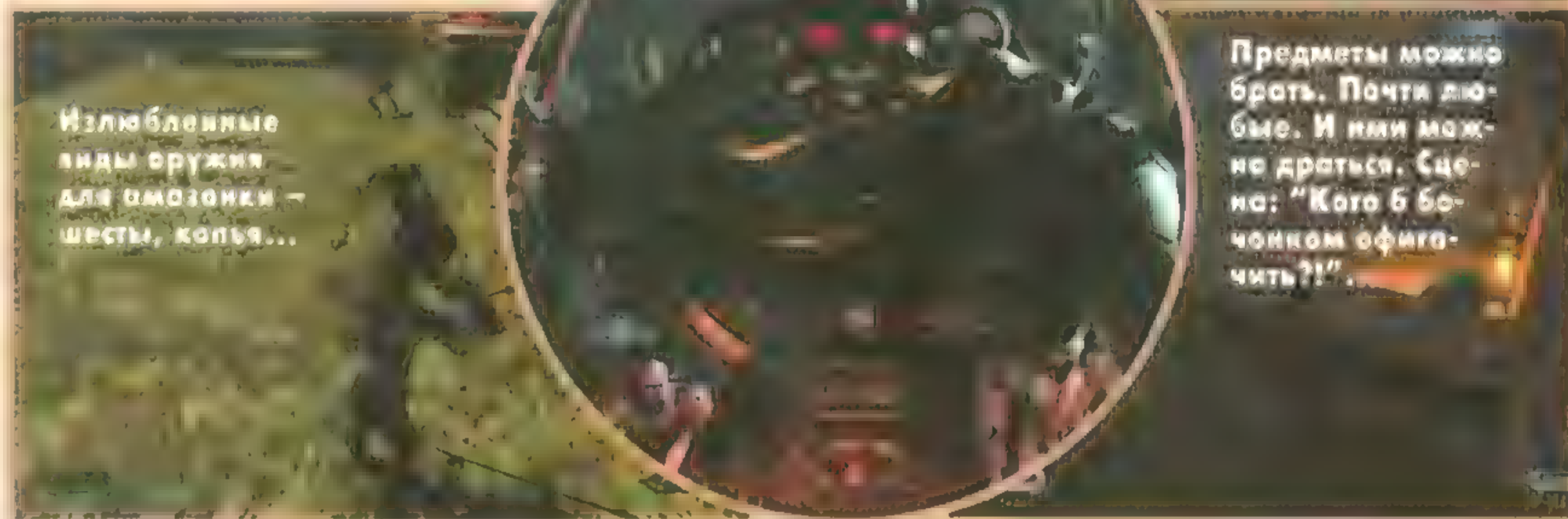
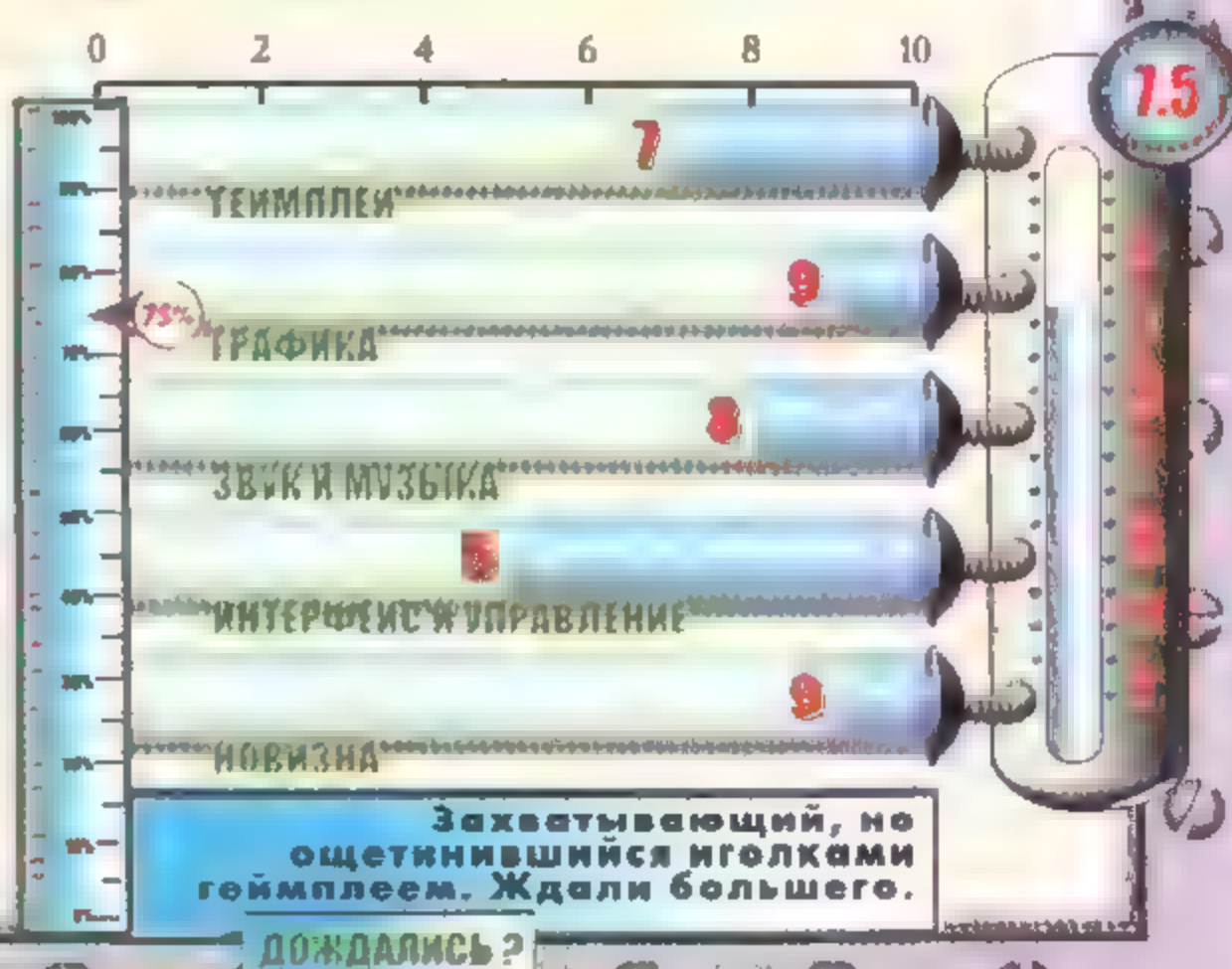
стров, капающая вода, трещащие факелы, разговоры охранников — и звон стали, ударяющейся о сталь. Слушайте, и не говорите, что не слышали!

Музыки мало. Там, где она нужна — в самых драматичных моментах — она присутствует и здорово вписывается в атмосферу игры. Там, где в музыкальном сопровождении нужды нет, — его нет. Пусть лучше падают капли, трещат факелы и воет ветер.

Четыре года в разработке — срок, мягко говоря, почтенный. Возможно, вы будете смеяться, но я скажу вот что: Blade Of Darkness не хватило... еще годика-другого. На доводку "мелочей" вроде управления, камеры и дизайна уровней. Но эти элементы не доведены до ума, и мы являемся свидетелями того, как из-за них эпохальный проект не может взять планку, за которой об игре скажут "хит, бесспорно, хит", как говорили о "Руне".

Нехит — но попробовать стоит. В конце концов, не зря испанцы старались.

Такой игры не было раньше — и с этим их можно поздравить. ■



ми комбинациями клавиш и мыши, а потом заняться непокорной камерой, так и норовящей уткнуться в ногу героя или землю во время решающей схватки. Все это требует терпения и больше подходит для людей нордического склада. Горячие южные хлопцы могут в порыве гнева извлечь компакт из дисководы и просто перекусить его пополам!

## Движок прогресса

После всех доводов и улучшений оригинального движка от Rebel Act — Blade Of Darkness стала одной из самых красивых игр, которые я доселе видел. Все полигоны на месте, ничто нигде не выпадает и подогнано один к одному. Текстуры отличаются разно-

вает назад; удачно проведенная атака — и вот уже его конечность, сжимающая клинок, падает на землю, а сам он стоит, шатаясь, и недоуменным взглядом смотрит на поток крови, хлещущий из раны. А потом картинно валится вам под ноги...

То же самое с героем. Любое нанесенное повреждение немедленно отражается на его шкуре — так что нет никакой необходимости поминутно поглядывать на лайфбар. Когда ему срубят голову, он еще какое-то время стоит на ногах, пытаясь осмыслить, что же такое произошло... Потом, понимая, что осмысливать уже нечем, тяжело грохается о землю, а вокруг расплывается лужа крови.

Подобрать можно все, что плохо лежит.



# 1C МУЛЬТИМЕЛИД

1C Entertainment — это компания, которая создает  
и выпускает игры и мультимедиа-продукцию  
в России и за рубежом. Мы работаем в области  
разработки и издательства игр и мультимедиа-продукции  
на PC, PlayStation, Xbox, Game Boy Advance,  
Nintendo Game Boy, N-Gage, и других платформах.  
Ул. Садовая, д. 21, 1-й этаж  
Тел.: (812) 232-45-87  
Факс: (812) 231-44-07  
1C Entertainment, www.1c.ru

ПРИЗНАНА ЛУЧШЕЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЙ ИГРОЙ НА ВЫСТАВКЕ E3 2000

## ТУПЫЕ ПРИШЕЛЬЦЫ

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ  
ПОЛНЫЙ ПЕРИОД НА ПРОСЛЕДОВАНИЕ

Великолепная пятерка «тупых пришельцев» вовсе не так уж тупа. Просто мир, в который они попали, абсурден и смешон, в нем все поставлено с ног на голову. Поэтому и игроку, вместо того, чтобы традиционно спасать от пришельцев Землю, придется спасать самих пришельцев от цепких объятий и острого скальпеля главного злодея, знатного уфолога доктора Сахаринера, ведь эти забавные инопланетные уродцы, потерпев аварию в космосе, сами летят к нему в руки на тарелочке с голубой каемочкой!

Чтобы выйти победителем, вам придется примерить шкурку пришельца, выслушать остроумные диалоги полусотни характерных персонажей, решить кучу сумасшедших загадок, попасть в массу уморительных ситуаций и при этом все-таки не лопнуть от смеха.

© 2000 XILAM. All rights reserved. Тупые Пришельцы © 2000 XILAM.



[www.stupid-invaders.com](http://www.stupid-invaders.com)

[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

Ubi Soft

1C

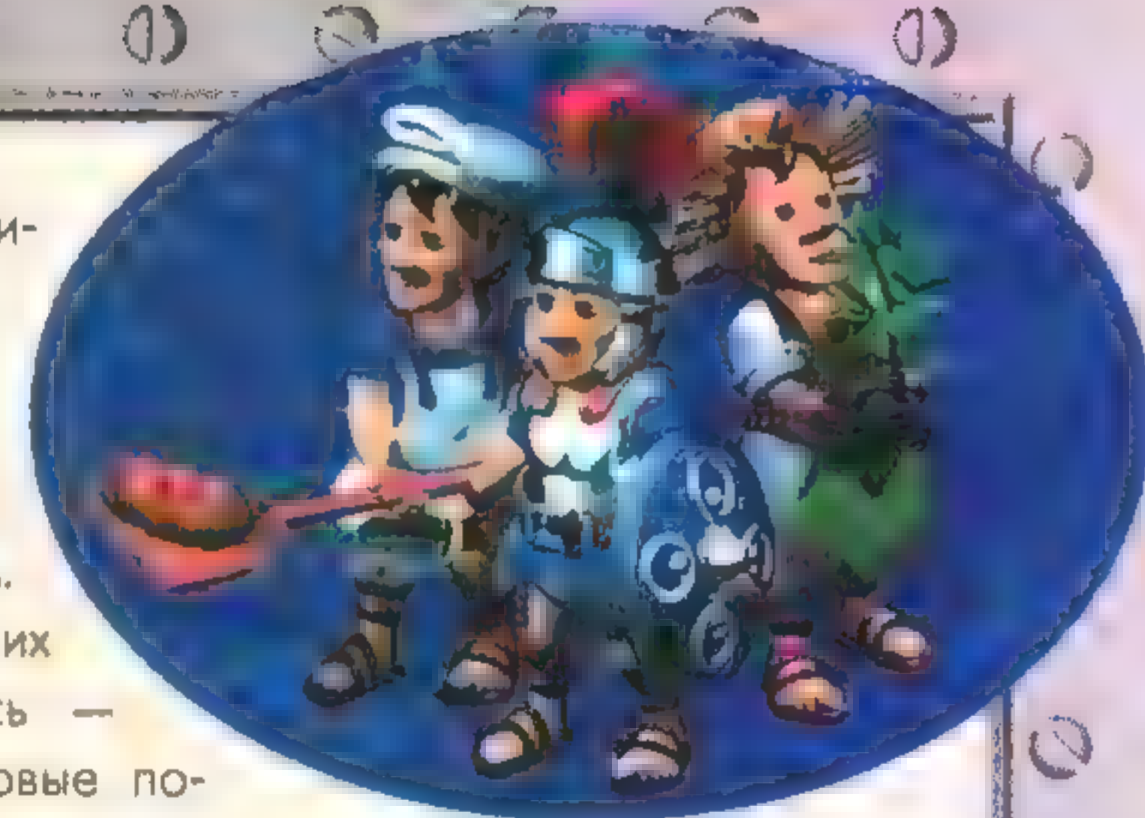
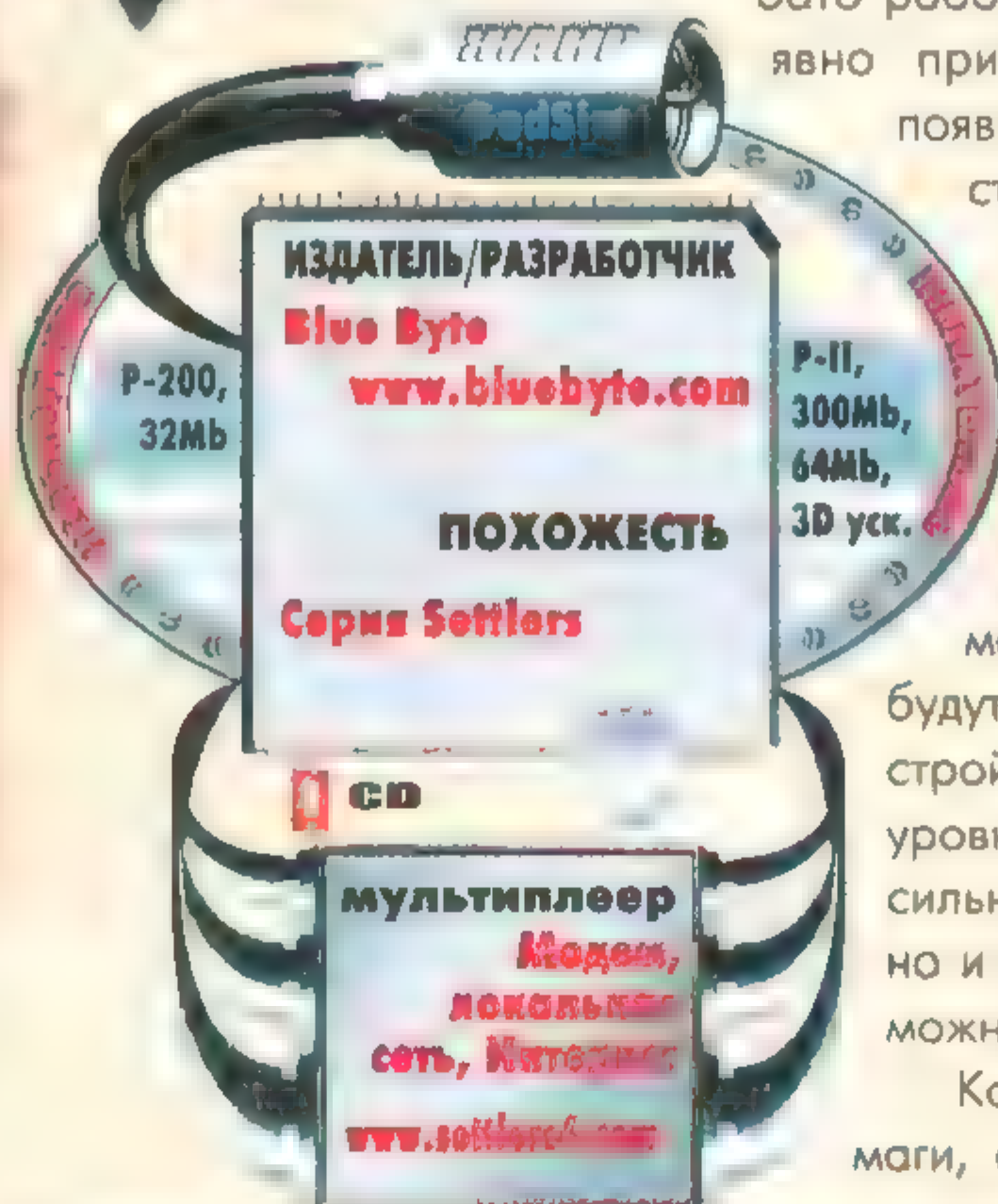
www.nival.com





Андрей Верещагин  
aka Soldier  
andrew\_killer@mail.ru

# THE SETTLERS IV



ство различных по специализации домиков и откорм воинов.

Как и раньше, управлять поселенцами напрямую мы не можем.

Зато работы для них явно прибавилось — появились новые постройки (например, хра-

мы, где обучаются маги). Жаль только, что племена не имеют своих оригинальных строений. Например, первой в списке у всех кланов стоит хижина лесоруба.

Воины в Settlers IV разделяются на три класса в соответствии со своим профессионализмом. Это вовсе не означает, что ваши подопечные будут развиваться, накапливая опыт, просто перед постройкой любого солдата вы задаете ему один из трех уровней мастерства. Чем больше у бойца опыта, тем сильнее, бронированнее и быстрее он будет, но и платить ему придется в соответствии с его возможностями.

Как и следовало ожидать, появились новые юниты: маги, обладающие большим арсеналом заклинаний, военная техника (например, катапульта), садовники, удаляющие из почвы яд, который может появиться в результате гнусной деятельности воинов Темного Клана, если таковые побывали на вашей территории, и другие. Есть и специальные юниты, уникальные для каждой из враждующих сторон. У викингов это топорщики (axe warriors), обладающие огромной разрушительной силой, но при этом одетые в тонкую броню, и гигантская боевая машина, получившая специфическое название Thor's Hammer и наносящая врагу гигантский урон, но чрезвычайно медленная. Римляне собирают

Что такое Settlers — знают твердо жители Земли. Все части Settlers'ов, по сути дела, выходили во времена различных эпох развития жанра стратегий. Но все они, к сожалению, имели кучу мелких недоработок, портивших общее впечатление. Теперь, когда появилась на свет четвертая версия игры, нам, сеттлероведам страны, важно знать, смогла ли она избавиться от этих недостатков или собирается наступить на те же грабли, подобно своим предшественникам.

Смогла ли?..

## Краткий экскурс в историю

Война в мире "Поселенцев" не останавливается ни на секунду. На этот раз активную борьбу ведут три нации: викинги, представители племени майя и доблестные римляне. Каждая сторона предлагает свою собственную кампанию. Если же вы рискнете опробовать свои силы в *Dark Tribe Campaign*, то встретитесь и еще с одним кланом (за него может играть только компьютер) — Темным Племенем (Dark Tribe), предводителем которого считается падший ангел Морбус (Morbus), спустившийся с небес и присоединившийся к темным силам. Морбус укрывается среди магических грибов, им же и созданных и дающих ему нескончаемую силу. На протяжении двенадцати миссий вы будете громить многочисленные отряды темного ангела, и, если повезет и хватит мастерства, отправите его сотоварищи на заслуженный отдых.

## Новое порциями

В плане геймплея мало что изменилось. Разве что только экономике уделяется чуть больше внимания, чем самому процессу войны. Нам снова приходится добывать разнообразные ресурсы, обрабатывать их, чтобы потом в готовом виде потратить на строитель-

Интерфейс претерпел незначительные модификации в сторону большего удобства.





под знамена отряды медиков, которые ничего не представляют из себя в бою, но лечат раненных и (гм?!...) катапульты. Что же касается племени майя, то оно приготовило на десерт мощное оружие в лице так называемых *blowgun warriors*, способных парализовать на несколько секунд оппонента, и поджигателей (*firespitter*), активно обстреливающих противника файерболами.

## Лепота!

Графика в *Settlers IV* подверглась тотальной переработке, хотя модной трехмерности мы не увидим. Максимальное разрешение возросло до 1280x1024, но это не суть важно. Суть важно то, что игра оживилась, стала более красочной и даже, можно сказать, преобразилась. Все живет своей жизнью: различные звери слоняются по карте — это олени, лисицы, зайцы, кабаны, медведи (последние, кстати, являются большой редкостью), причем они все не просто так тут мигрируют — кто травку пощиплет, кто водички попьет. Над головами сеттлеров порхают разногабаритные птицы и бабочки всевозможных цветов и оттенков, в воде веселятся рыбы и, в частности, проплывают акулы, а в лесу, кроме всего прочего, можно увидеть и насекомых. Деревья шуршат листвой и колышутся под порывами ветра, по морю гуляют волны.

В поселении постоянно кипит работа — рабочие снуют туда-сюда, таскают строительные материалы и занимаются своим профессиональным делом, крестьяне с энтузиазмом косят сено, охотятся и рыбачат. Самое важное, что делают это они правильно и красиво, — анимация великолепна.

Действие игры проходит в самых разных локациях: поляны и луга, лес и болота, снежные равнины и пустыни. При этом для каждой

местности характерны свои растения, деревья и обитающие там животные. Картинку на экране делают более детализированной и многочисленными объектами, разбросанные по всей карте — могилы, скелеты, сломанное оружие, деревянные ящики, бочки, всякие обломки.

Нельзя не сказать пару слов про такое важное новшество, как масштабирование. По умолчанию руки камера то отъез-



че становится его журчанье; при наведении курсора на шахту вы услышите мерное постукивание кирки по камням.

Человеческая речь, как обычно, в полном ажуре, то есть отсутствует

С музыкой все хорошо, если не сказать больше. Она может динамически меняться в процессе игры в зависимости от ваших действий и месторасположения. Если вы занимаетесь хозяйством, играет спокойная мелодия, если идете в поход в горы — бодрая, а при передвижении по дремучему темному лесу — тревожная

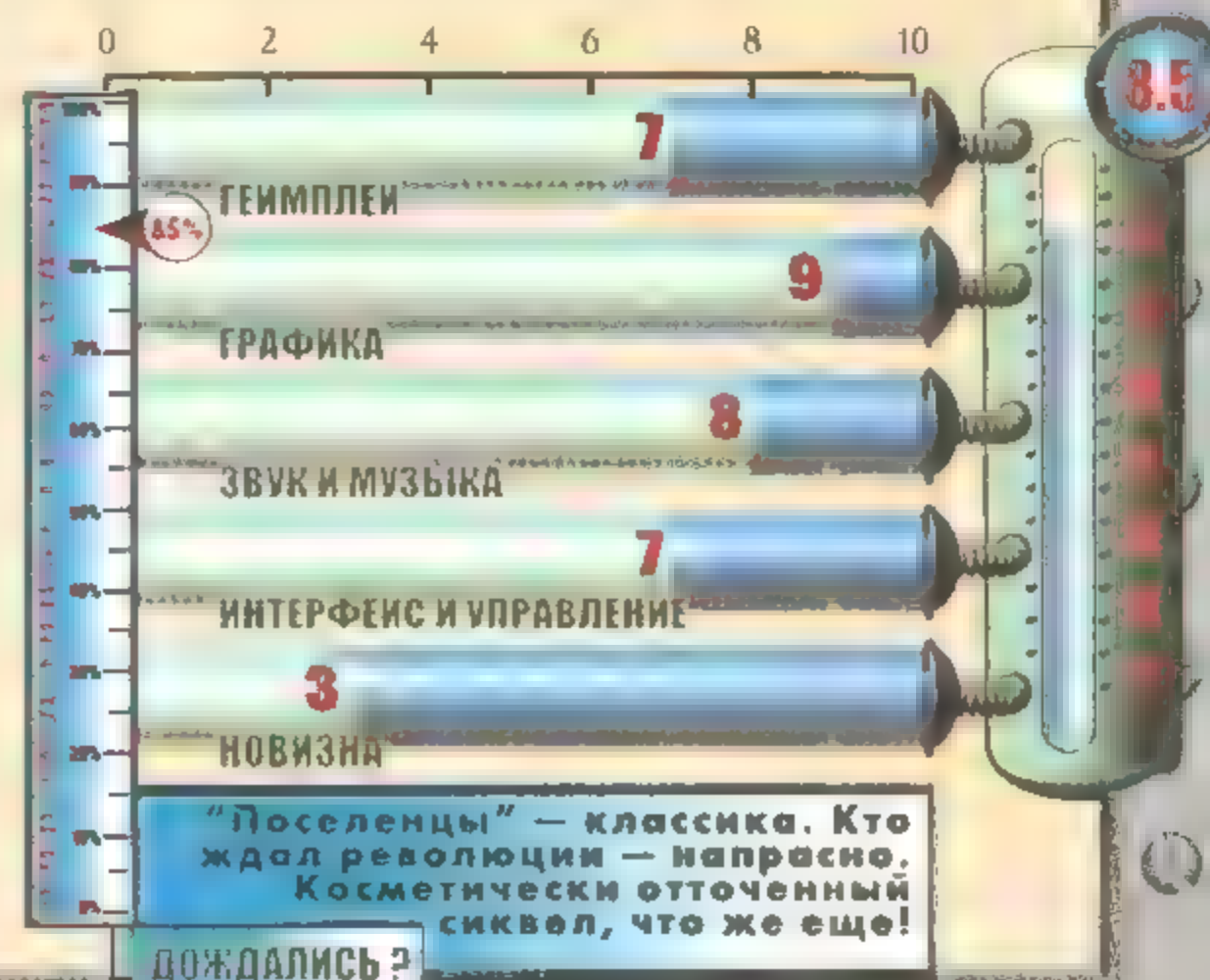
## И что?

Словом, *Settlers IV* сделала большой шаг вперед и изрядно улучшилась во всех направлениях по сравнению с предыдущими частями игры. Во всем появилась гармония и разнообразие, хотя в целом, конечно, это все те же "Сеттлерсы".

Старые добрые "Сеттлерсы". Поглядите на официальном сайте список "изменений" — он лаконичен как пословица. ■

жают на высоту заходящего на посадку "Боинга-747", то припадает к земле, открывая вид почти в упор — тогда двадцать сеттлеров, выстроенные в ряд, растянутся на весь экран.

Звуковое оформление и музыка находятся, простите за выражение, в качественном резонансе с графикой. Я считаю лишним рассказывать о том, какие писк, рыки и возгласы кто издает, сообщу лишь, что звук вполне соответствует изображению, а чем ближе камера находится к ручью, тем яснее и гром-







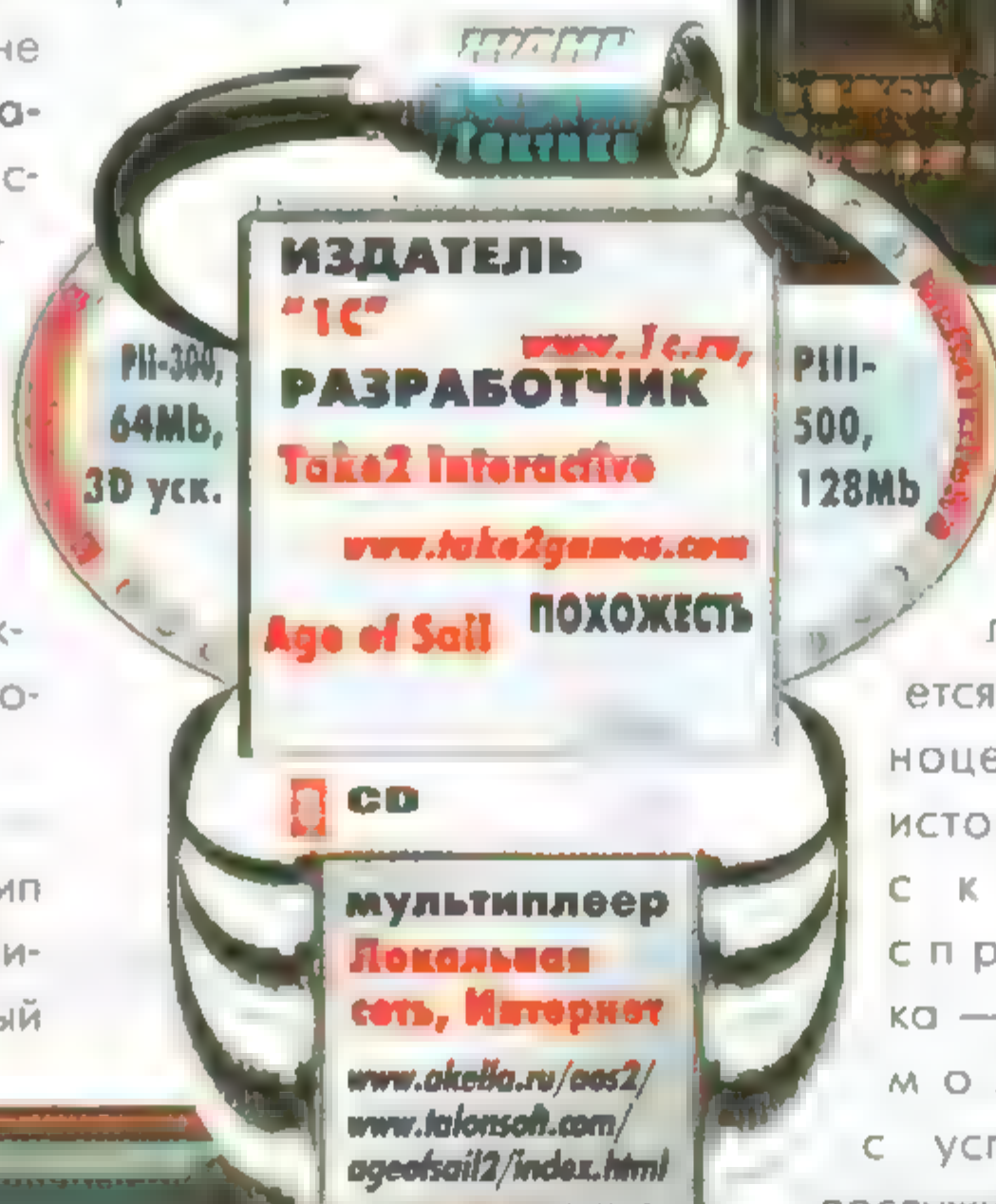
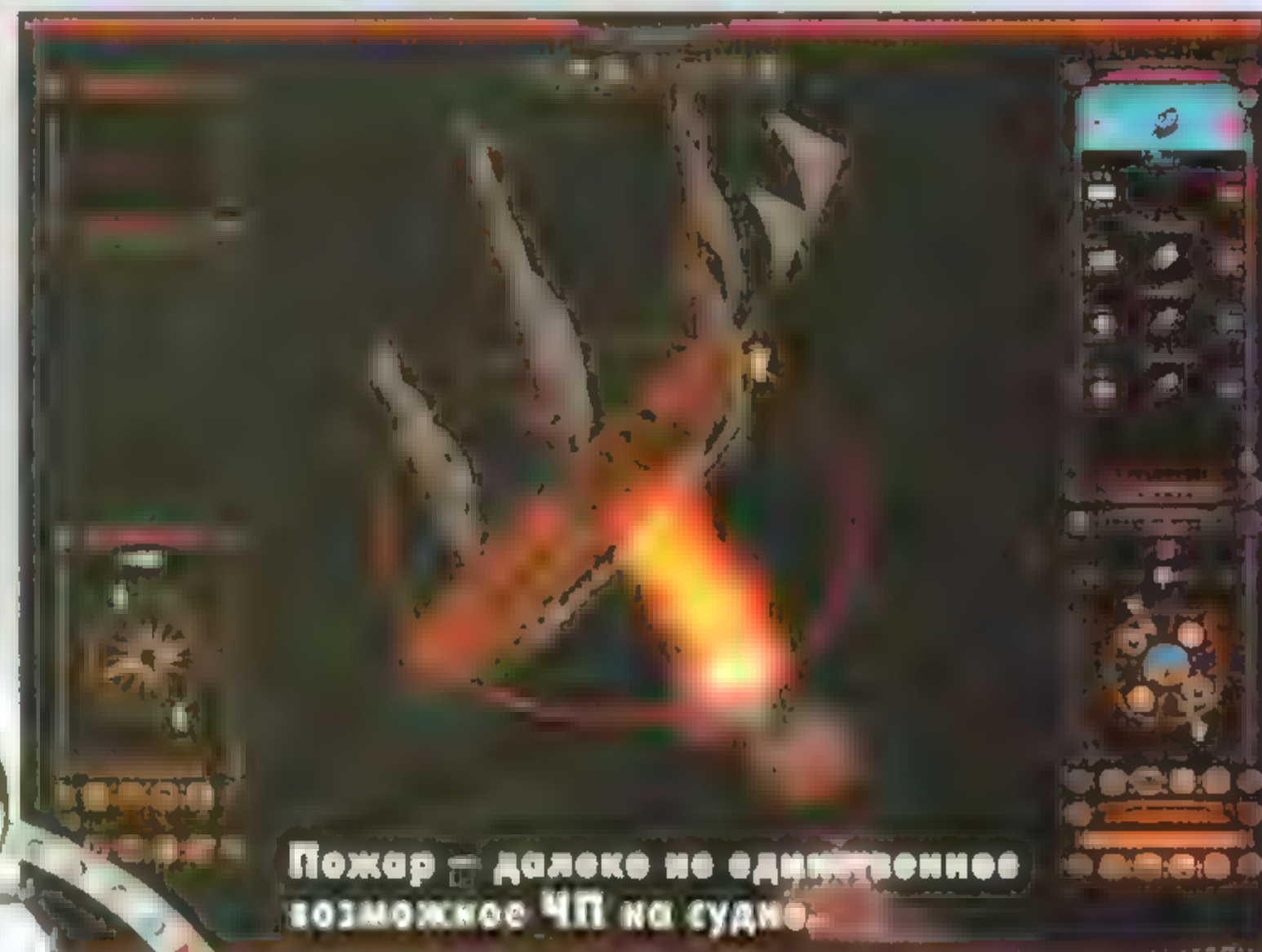
Пять лет назад компания Talonsoft выпустила исторический морской воргейм под названием Age of Sail, который, несмотря на массу недостатков, нашел своих поклонников и заставил их в себя играть. Создание второй части игры Talonsoft поручила отечественной компании "Акелла", которая недавно прогремела на весь мир своими "Корсарами".

### История глазами... историков

Рассказ об игре принято начинать с повествования сюжета, но здесь этот номер не пройдет. Дело в том, что сюжет в "Веке Парусников II" — это человеческая история. История грандиозных морских битв, тысяч потопленных кораблей и растворившихся в соленой воде экипажей. "Акелла" охватила исторический период с 1777 по 1812 год, то есть время, когда использование боевых кораблей было традиционным способом разрешения любых конфликтов, накатывавших на историю с неумолимостью прибой...

На выбор предлагаются два типа игры: отдельные сражения и кампании. Первый тип предлагает поучаствовать в огромном количестве известных сражений за обозначенный

период, восстановленных с очень высокой исторической точностью. Ассортимент велик: от битв известных кораблей "один на один" до полномасштабных сражений типа битвы за Копенгаген или Трафальгурского побоища. Впечатляет, что к каждому конкретному сценарию при-



лагается полноценная историческая справка — игра может с успехом послужить энциклопедией.

Кроме исторических битв, есть еще и гипотетические, инсценированные разработчиками и вписанные в определенную историческую ситуацию.

Поражает не только наличие в игре около 2000 реально существовавших кораблей, но и огромная работа, проделанная дизайнерами по точному моделированию оборонительных соору-

жений — фортов и т.п. Так что, если вы участвуете в той же битве за Копенгаген, то можете быть уверены, что вон та пушка, только что смачно проломившая борт вашему флагману, стреляла именно оттуда, где и стоит в игре. Некоторые сражения (видимо, те, ход которых достоверно не известен) представлены в двух вариантах, скажем, битва на Ниле. Вот уж воистину усада для любителей и знатоков истории боевых парусников! Лично я себя к знатокам не отношу, но могу испытать кайф при виде знакомых после чтения некоторой литературы названий типа "Принс Роял", "Констительюшен", "Агамемнон" и др. Восторги, как у младенца, ей-богу!

Ну, история историей, битвы битвами, а игра должна быть игрой. Осознавая этот принцип, "Акелла" реализовала режим кампаний, коих в игре целых пять штук плюс еще одна, русско-турецкая, исключительно для отечественной версии игры. Кампании напоминают гипотетические битвы в разделе сражений, но только увязанные в единую цепочку, у которой есть небольшие ответвления. Очень приятной чертой такой цепочки является то, что на протяжении всей кампании игрок управляет одним и тем же, постепенно набирающим мощь флотом.

В начале нам выдают корабль и некоторое количество наличных. В зависимости от успехов в бою мы получаем определенные суммы денег, на которые можем отремонтировать старые корабли, купить новые, нанять недостающих членов экипажа и бойцов. Также можно захватить дополнительные корабли во время боя — их либо сразу зачислят во флотилию как призовые, либо выставят на продажу. Таким образом, каждый корабль вскоре становится узнаваемым и даже родным, несмотря на то, что флотилия разрастается до впечатляющих размеров. Уровень мастерства команды влияет на быстроту ее действий, а значит — команду можно тренировать.





## Едины парус и душа

В ходе определения жанра в редакции возникли дискуссии и противоречия. Вздернув на рее всех сторонников слова "воргейм" (кроме редактора, *хе-хе — прим. ред.*), могу сказать, что воргейма я тут не вижу — зато ясно вижу тактику. Сами разработчики не могут дать четкого определения, уходя в словоблудие, сводящееся то к "морской тактике", то к чему-то вроде "воргейм плюс RTS". Словом, единого мнения здесь нет и, похоже, не будет.

Интерфейс поначалу вызывает легкий шок, приводящий к полнейшей неразберихе, и лишь часом позже, вместе с пониманием, приходит полное спокойствие. Если не приходит, это означает только одно: вам пора лезть в мануал, что находился на диске с иг-

раблей начинаешь жалеть, что природа одарила человека всего двумя руками и одной головой. Изменяемая скорость течения времени в какой-то степени это сожаление уничтожает, но признаюсь откровенно: игра куда меньше приспособлена для моделирования масштабных сражений, чем компактных стычек с участием десятка кораблей. Видимо, "Акелла" это понимает, и поэтому локальных битв в игре го-

тыре типа ядер. Они различаются по дальности стрельбы и избираемым для поражения целям (корпус, паруса, люди). На этом месте тем, кто привык видеть у т.н. "юнита" не больше трех параметров, предлагаю прыгнуть за борт. Тем, кто остался на нашей волне, предлагаю прочитать про графику.

## Занимательные картинки

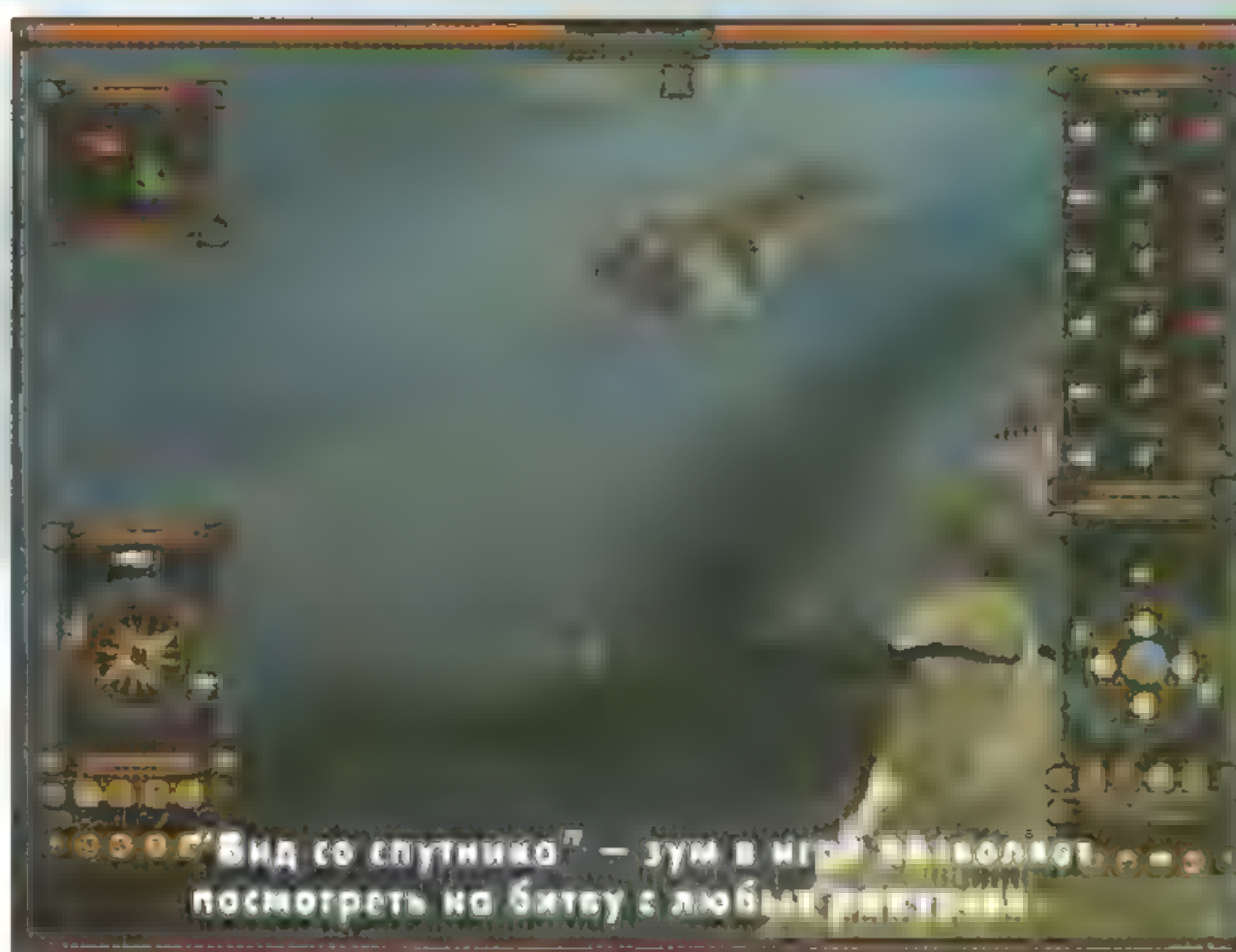
Про графическую сторону игры много не скажешь — еще на стадии "Корсаров" мы убедились, что может собственных Невтонов... Фирменный движок "Шторм" от "Акеллы" дело свое знает туго. Такого великолепия моря и подробных моделей судов, как в "Корсарах", мы, конечно,

не увидим — масштабы другие, но все же картинка очень хороша. Вряд ли какой-нибудь из воргеймов может похвастаться такой красотой.

Звук и музыка — шикарные, как всегда.

XXX

"Век Парусников II" не идеален, но это лучшее из того, что на сегодняшний день может предложить скудный рынок морских воргеймов. Хотя есть подозрение, что широкие массы отечественных геймеров...



Вид со спутника — зум в игре позволяет посмотреть на битву с любой высоты

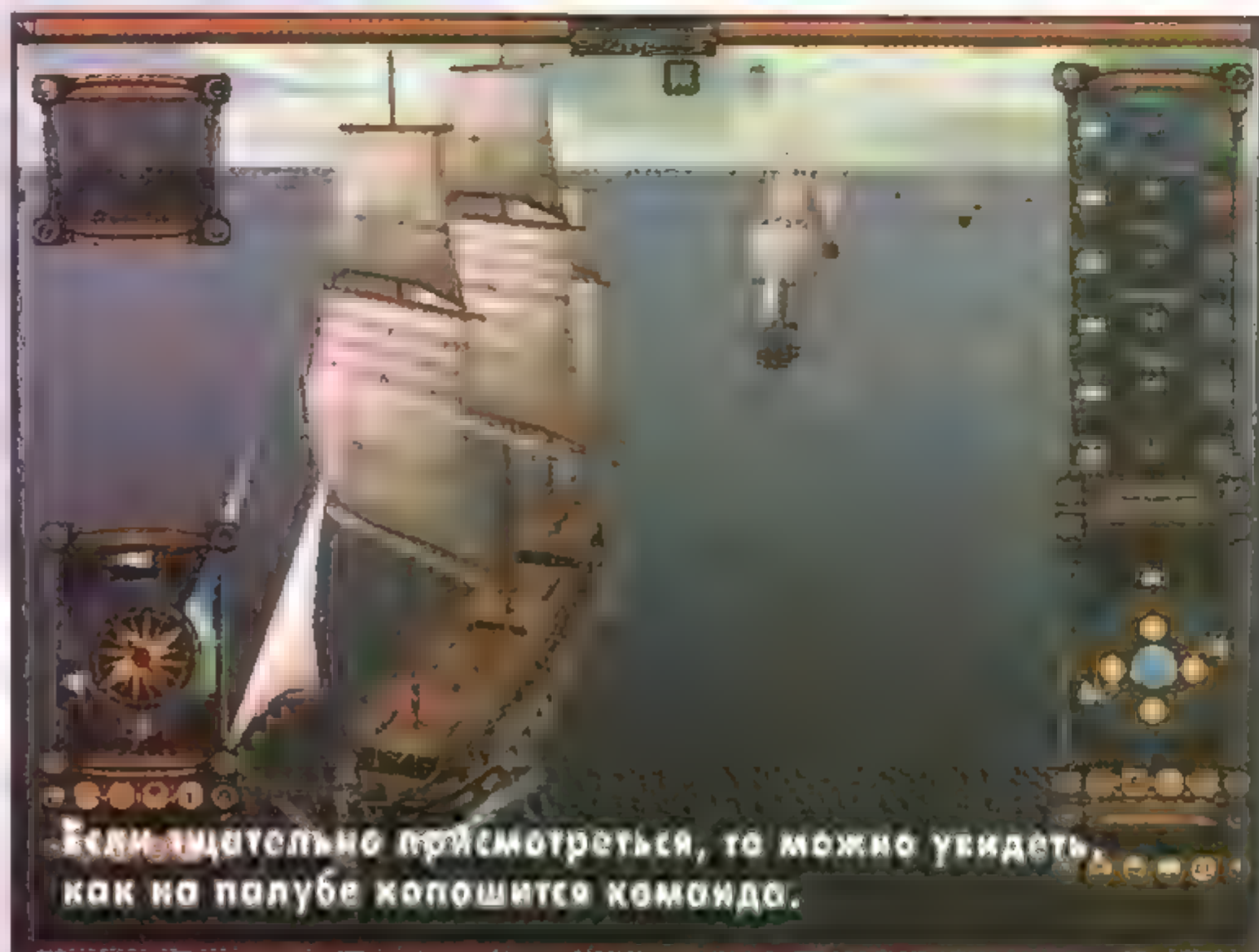
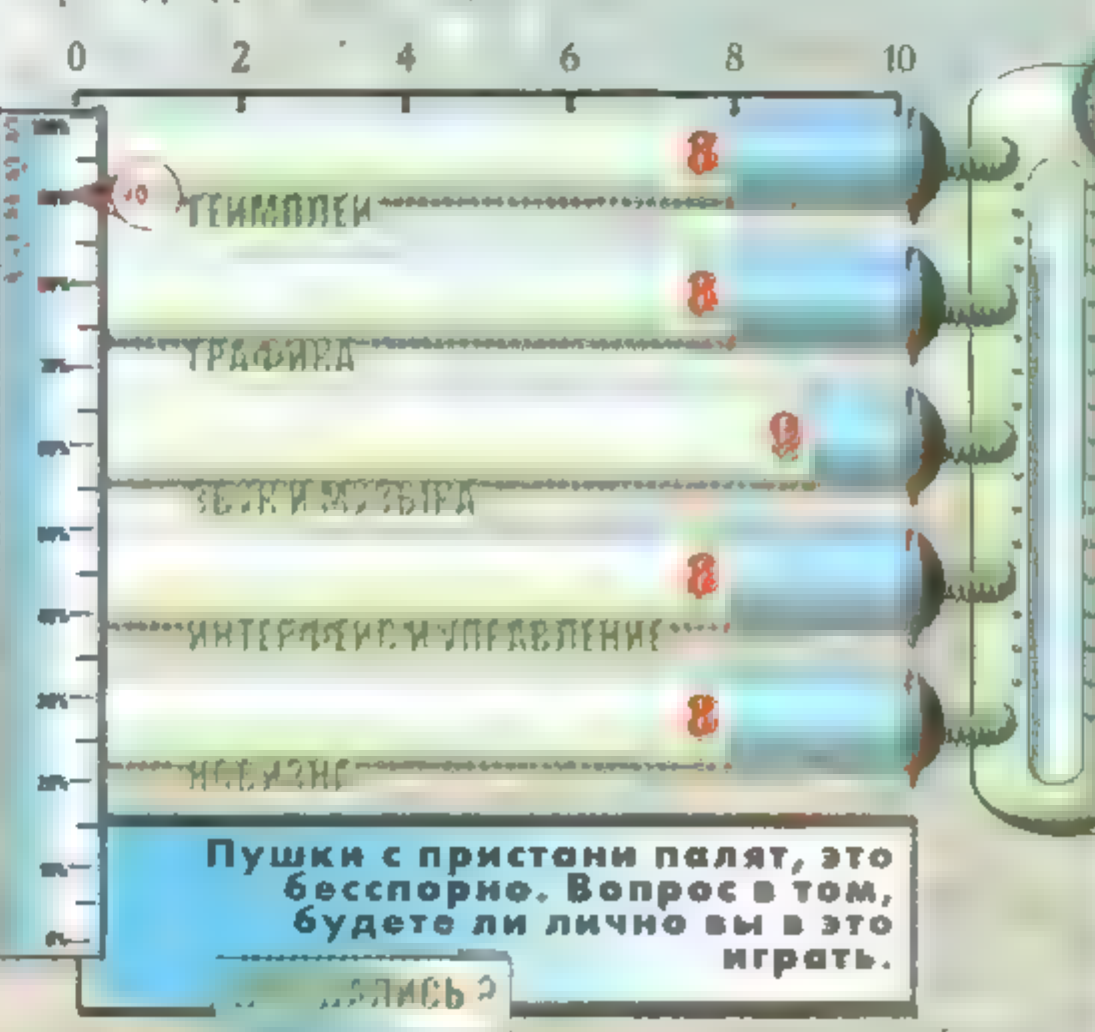
раздо больше, нежели могучих исторически значимых потасовок

Ко всему прочему, количество явно мелких деталей не вписывается в кругозор среднего RTS'офила. У каждого корабля есть своя команда, имеющая свойство сокращаться в количестве при атаках противника (кстати, параметры целостности кораблей аналогичны "Корсарам": "корпус", "паруса" и "команда"). От ее численности и квалификации зависит скорость перезарядки ору-

дий и выполнение других, не менее важных дел, как-то: ремонт различных частей корабля, помощь солдатам (занимаются abordжем), снятие корабля с мели и тушение пожара, установка временной мачты (чрезвычайные ситуации на борту — не редкость) и т.п. Для придания вражеским посудинам сходства со швейцарским сыром предлагается че-

С другой стороны, "Акелла" пишет, что "в игру должно быть интересно играть как фанатам воргеймов, придирчиво относящимся к исторической достоверности и любящим сложные игры, так и любителям стратегий в реальном времени, для которых возможность быстро вникнуть в игру, красивая графика и простое управление выходят на первый план." В общем-то, правду пишут.

Вопрос в том, насколько подходит такая правда для России. ■



Если тщательно присмотреться, то можно увидеть, как на палубе копошится команда.

рой или в коробке (наши люди, как известно, в мануал не лезут! — *прим. ред.*).

Управление кораблями осуществляется с помощью стрелочек направления, т.е. нельзя, как в обычной RTS, указать точку сбора войск — каждый корабль требует внимания. Поэтому в разгар кровопролитной и дыропробойной резни с участием многих ко-



Бесчисленные римейки и переделки уже давно набили оскомину. Услышав про игру **SimCoaster**, вы наверняка свяжете ее с **Roller Coaster Tycoon**, и будете и правы и не правы одновременно. Правы в том, что обе игры вышли из-под топора одного и того же разработчика и пересекаются друг с другом по поводу **Coaster'ов** ("американских горок"). Но все же **SimCoaster** — это римейк старинного паркового симулятора **The Theme Park**, разработанного все той же **Bullfrog** почти десять лет назад.

## Долгоживущий Theme Park

Структура игры, разумеется, не изменилась. Практически не изменилось и то, что называют менеджментом. Вы по-прежнему выступаете в роли хозяина парка аттракционов и призваны всячески отстраивать, развивать и поддерживать свое хозяйство, привлекая в парк как можно больше посетителей и состригая с них "копуста", которая и идет на дальнейшее развитие и поддержание хозяйства.

Выглядит это так. Проложив центральную аллею, вы ставите пар тройку аттракционов и открываете парк. Первые посетители в восторге, но, побродив немного по парку, они захотят есть и пить. Поэтому надо стремительно построить пару "комков" по продаже каких-нибудь там чизбургеров и прочей кока-колы. После этого посетители захотят схо-



**Simc\_01.bmp** — Взгляните на этих пиксельных уродцев. Теперь понятно, почему вам не дают побродить по парку с видом от первого лица, да еще без **metranal..**

дить к Иванычу, так что надо предусмотреть и заведения с буквами "Мэ" и "Жо". Про фантики-обертки слышали? Так вот, ваш парк сразу покроется горами мусора, если вы во-



Карусель, карусель  
— это радость для нас,  
Прокатись на нашей  
карусели!  
Песенка из мультфильма

ИЗДАТЕЛЬ  
Electronic Arts

WWW.EA.COM

РАЗРАБОТЧИК  
Bullfrog

WWW.BULLFROG.CO.UK

ПОХОЖЕСТЬ

THE THEME PARK,  
ROLLER COASTER

CD

мультиплеер

Нет

WWW.SIMCOASTER.EA.COM

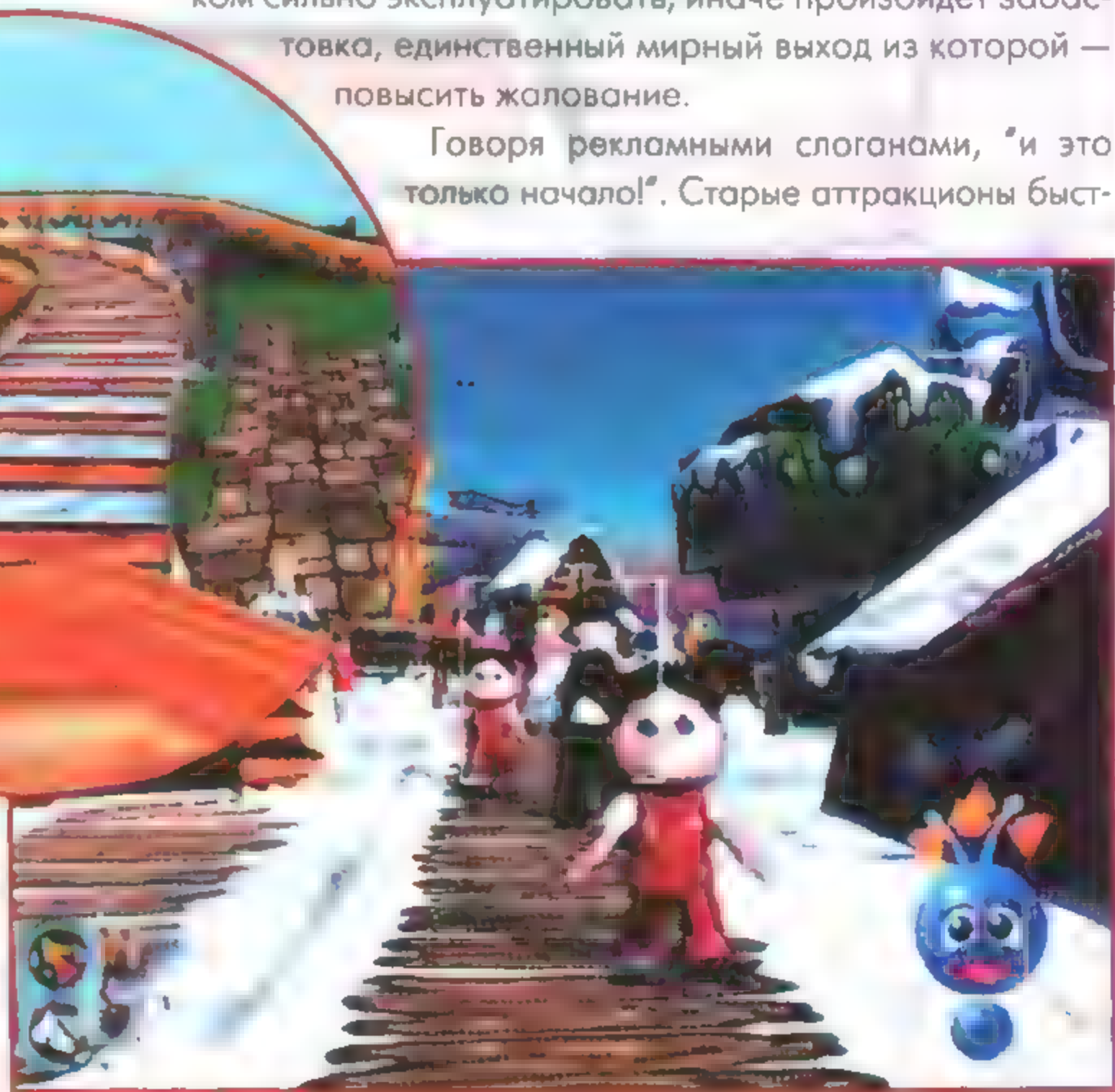
P-233,  
32Mb,  
3D уск.

PII-350,  
64Mb

время не позаботитесь об урнах. Однако и этого маловато будет, так что нанимайте дворника, а лучше двух, а лучше... стоп, ведь дворникам надо исправно платить жалование. Без жалования, разумеется, не обходятся и инженеры, которых вы сразу же захотите нанять, как только поймете, что любой аттракцион рано или поздно ломается без присмотра грамотного специалиста. А ведь будут еще и садовники, ученые и охранники, работающие тоже отнюдь не бескорыстно. И со всей этой братией надо обращаться по-человечески: обеспечивать комнатами отдыха и не слишком сильно эксплуатировать, иначе произойдет забастовка, единственный мирный выход из которой — повысить жалование.

Говоря рекламными слоганами, "и это только начало!". Старые аттракционы быст-

ро при-едаются, поэтому надо раз-рабатывать новые средства увеселения, вкладывая деньги и в научные исследования. Обслуживающий персонал необходимо обучать новым профессиям,





иначе не заработают новые, самые крутые аттракционы. Наконец, надо грамотно спланировать и расставить все это хозяйство. Если, к примеру, вы поставите какой-нибудь мини-макдональдс рядом с каруселью, то результат будет "на лицо", а также на дорожке рядом с аттракционом — потребуется позвать дворника, чтобы тот убрал свободолюбивую пищу. А разочарованный посетитель с гримасой человека, который только что нехило блеванул, поспешит удалиться из парка, унося в кармане свои денежки, которые мог бы потратить у вас.

Далее вам предстоит всячески приукрашивать и озеленять парк, заботиться об указателях, и т.д. и т.п. Словом, все как в жизни и даже лучше.

### Коронный аттракцион любого парка.



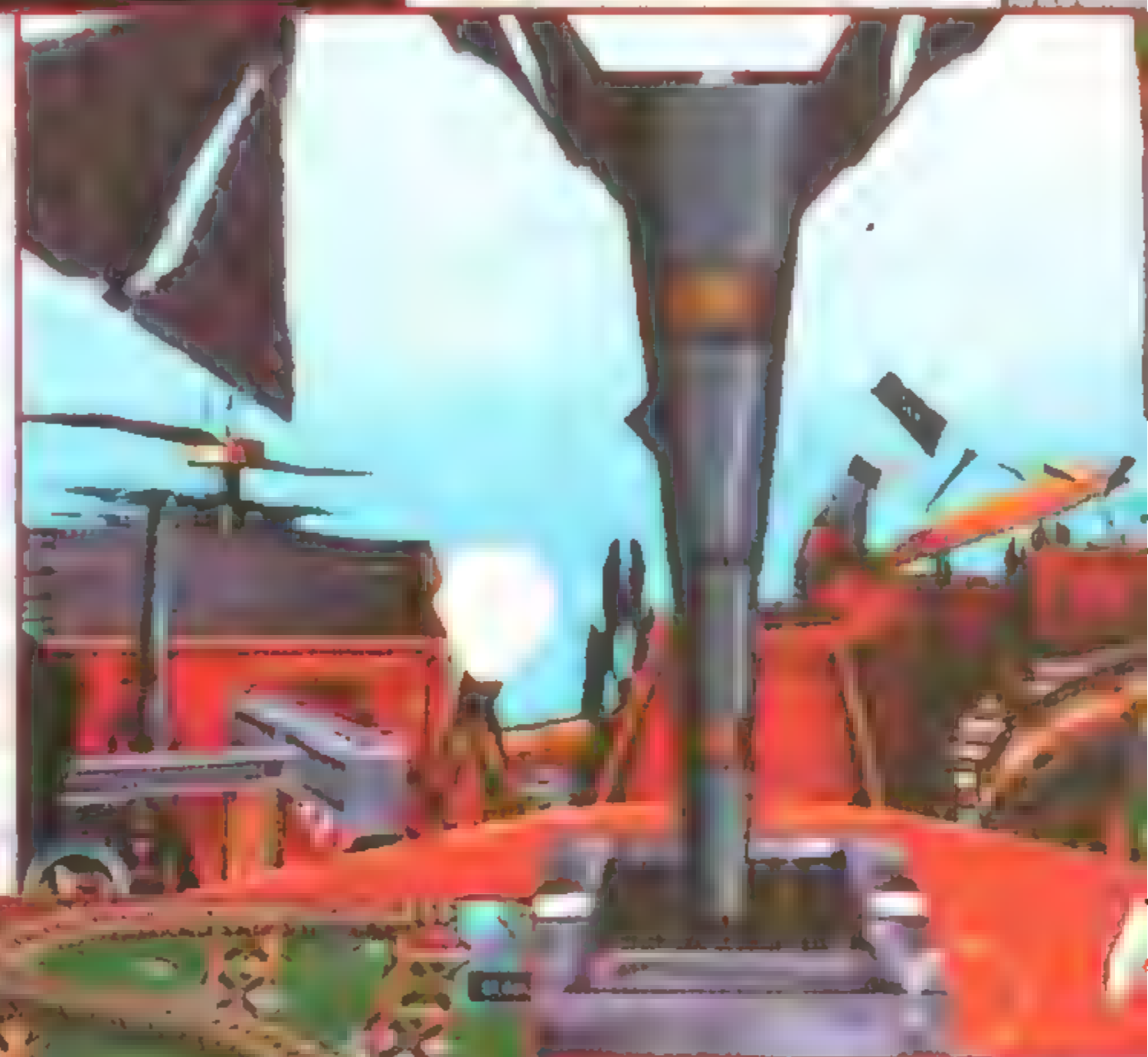
ром аттракционов и своим антуражем ("Страна Изобретений", "Полярная Зона" и "Арабские Ночи"). Человек не вездесущ, в отличие от Бога, но "Баллфрэг" решил эту проблему изящно: когда вы развиваете один парк, жизнь других замораживается.

### Карусельщика — к ответу!

Что же в итоге? Практически неизменный (даже упрощенный) менеджмент, относительно новый 3D-движок



дать за своим микромиром и развивать его. Но стулья — где? Где та самая Цель, которая измерялась бы в каких-нибудь тугриках и вела к апокалиптической надписи типа "Victory! Game Over! Congratulations! Livin' la vida local!". Спокойствие, только спокойствие: цель — есть! Надо стать президентом целого комплекса парков, собрав 51% акций. Акции зарабатываются по мере выполнения



### Эх, прокачу!..

Этот принцип — "все как в жизни" — поддерживается, так сказать, графически. Еще в "оригинале" (The Theme Park) все, что положено, вертелось и крутилось (разные там карусели и прочее), а по дорожкам разгуливали детишки со своими родителями, бабушками и дедушками, как и со вполне понятными мыслями, которые можно было прочесть по соответствующего вида пиктограммам над их головами. Здесь все это, разумеется, осталось, но отныне — в полном 3D. Впрочем, видали мы уже это 3D — движок взят от годовалого Sim Theme Park. Доработки невооруженным глазом не видны, но движок все еще смотрится молодцом и не утратил обаяния. Хочется ткнуть его в пухлый бок и фальшиво просюсюкать "Ух, какой карапуз!".

Теперь вы сами можете покатайтесь на собственных аттракционах: перейдя в режим "камеры", вы увидите парк глазами посетителей, стремительно несущихся по американским горкам, прыгающих на супербатутах и, pardon, эффектно блюющих себе на ботинки. Довольно занятно, надо сказать.

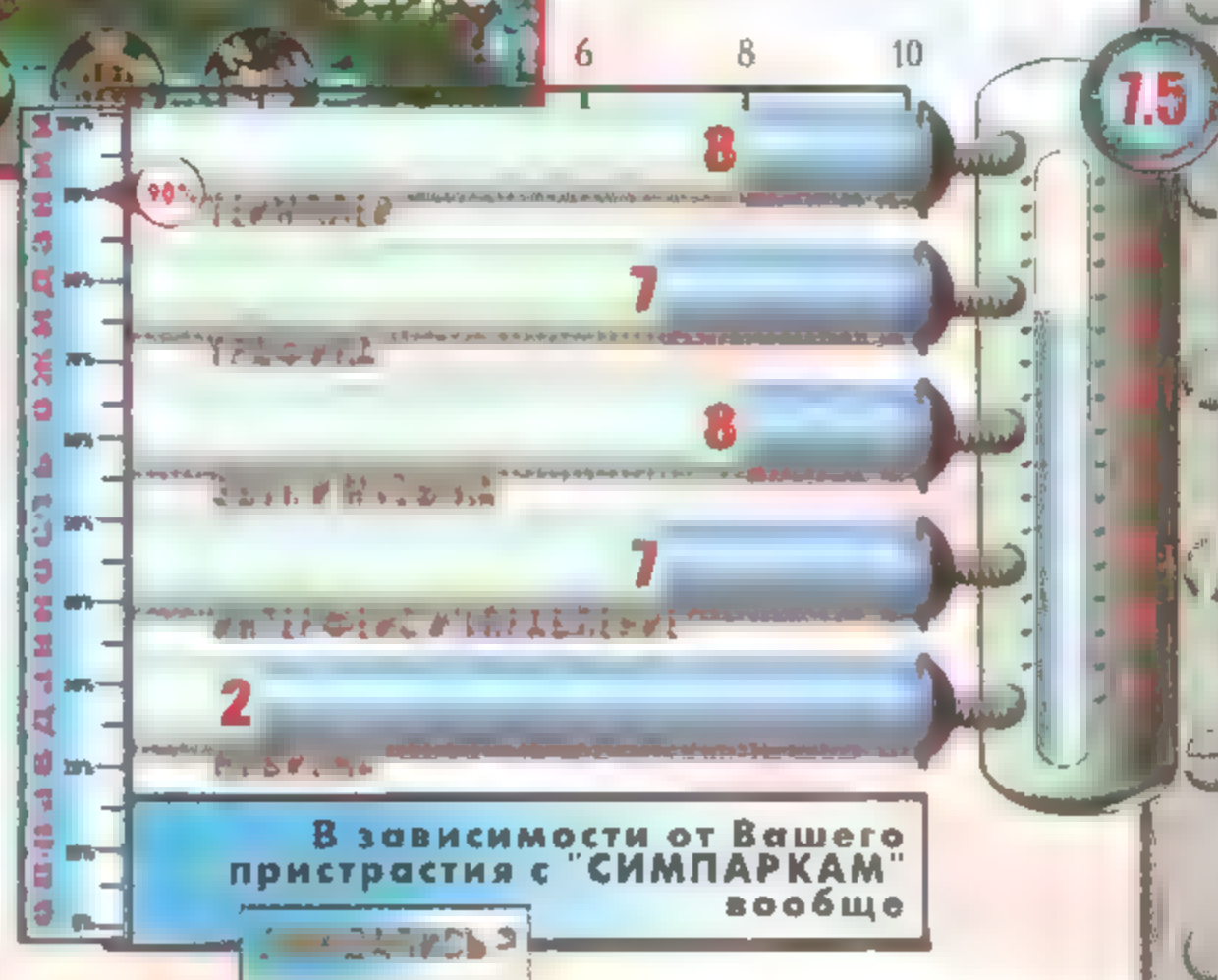
### Из грязи в...

Почти все симуляторы грешат некоторой бесцельностью: да, конечно, забавно наблю-



и конкретная концовка всей игры. Вот и все новшества. Баллфрэгговцы не родили ничего особенного, но и не испортили идею Питера Мулине, который ныне далече. И на том им простое симпарковое спасибо! ■

конкретных задач и продвижения по служебной лестнице. Перед вами всегда стоит какая-нибудь цель (например, расширить парк Land of Inventions), которую можно достичь различными способами (к примеру, выполнить две любые мини-задачи типа обеспечения бесперебойной работы всех аттракционов в течение месяца или продажи за тот же период шестидесяти синтетических гамбургеров). Интересно и то, что одновременно вам придется развивать три парка — каждый со своим бюджетом, со своим уникальным набо-







Хорошую раллийную игру на сегодняшний день можно считать большой редкостью. И хотя раньше эта разновидность гонок не пользовалась особой популярностью у разработчиков, в последнее время раллийных симуляторов выходит все больше и больше. Но, тем не менее, большинство из них остаются однодневками. А вот сделать хороший автосимулятор, который смог бы потеснить такие хиты, как, например, *Need For Speed* или *Colin McRae Rally 2*, действительно сложно.

### Дополнительность "французского подхода"

Судя по названию, перед нами — симулятор раллийных гонок. Названия бывают обманчивы. Физика управления и поведения автомобиля в *ProRally 2001* похожа на что угодно, только не на ралли. Тут мы имеем что-то среднее между *NFS 1* и *NFS 2*. От первого взято схожее управление, а от второго — ощущение скорости (которое в последних автосимах находится не на са-

мом высоком уровне). Когда едешь под 170 км/ч — непроизвольно вдавливаешься в стул или кресло, а если неожиданно врезаешься, то на автомате подсаешься вперед, едва не влезая головой в монитор. Так что, несмотря на далеко не раллийное управление, фактор реализма и скорости подталкивает геймплей ближе к лагерю симуляторов.

Подготовка к гонке не представляет сложности. Выбрать позволено немного. Прежде всего — машину: в игре представлено 15 моделей современных раллийных кэров, типа



ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК  
**UbiSoft**  
[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)  
ЛОКАЛИЗАЦИЯ  
"Бука"  
[www.buka.ru](http://www.buka.ru)  
ПОХОЖЕСТЬ  
Colin McRae, Rally, NFS

PII-266,  
64Mb,  
3D уск.

128Mb,  
Voodoo  
3 или  
GeForce 2

мультиплеер  
Split-screen,  
локальная  
сеть, Интернет  
[www.prodrally2001.com](http://www.prodrally2001.com)

Toyota Corolla, Renault Megane, Citroen Xara и Saxo и Peugeot 206 WRC. Далее

берем автоматическую либо ручную коробку передач, определяем тип шин и подвески. На этом кастомизация обрывается, можно выезжать на трассу. Опять же замечу, что подход несколько аркадный

Система повреждений также упрощена. Детали машины отваливаются при особо активных контактах с твердыми поверхностями, но фары и стекла почему-то не бьются — бронированные. Повреждения не причиняют особых неудобств (как, например, это было в *Rally Championship 2000*) и достаточно просто ремонтируются.

Так как трассы в игре длинные и, как правило, запутанные, иногда широкие, то заблудиться порой очень просто. Роль штурмана (за него выступает второй пилот) тут очень важна. Он практически всегда корректно оценивает ситуации и вовремя предупреждает о приближающихся опасностях, будь то повороты, канавы, мосты, деревья, возвышенности или обрывы. Также штурман может оценивать наши действия и подбодрить высказываниями типа "давай-давай" или "здесь не срезай!". Впрочем, иногда выходит комедия. Восторженная реплика штурмана "отлично!" или "хороший поворот!" в момент, когда мы летим вниз с обрыва, напоминает, мягко говоря, лесть.

Набор режимов — стандартен. Школа, где мы можем научиться основам вождения. Аркада, причем довольно необычная, выходя на трассу, мы должны догнать машины, стартующие впереди нас, и, когда мы догоним каждую последующую, нам прибавляют время. Призрачные гонщики не

стремятся воспрепятствовать обгону — они становятся полупрозрачными, и мы беспрепятственно можем сквозь них проехать. Как только мы проходим одну трассу, открывается следующая и так далее. Аркадный беспредел проходит весело и динамично, но не он здесь правит бал. Третий режим — гонки на время, где надо достичь лучшего результата по всем трассам, присутствующим в игре.

И четвертый, самый интересный режим — чемпионаты. Кстати, именно на чемпионатах проявляются все достоинства графического движка





фар. А стыки текстур, плоские деревья и чуть грубоватые модели машин не стоят активной критики.

Зато дизайн трасс — потрясающий, в самом прямом смысле слова. Просторы английских полей, серпантины гор Сан-Ремо, снега Швеции... Пейзажи не являются кое-как отрисованными картонными декорациями — они живут. От экскурсии по здешнему

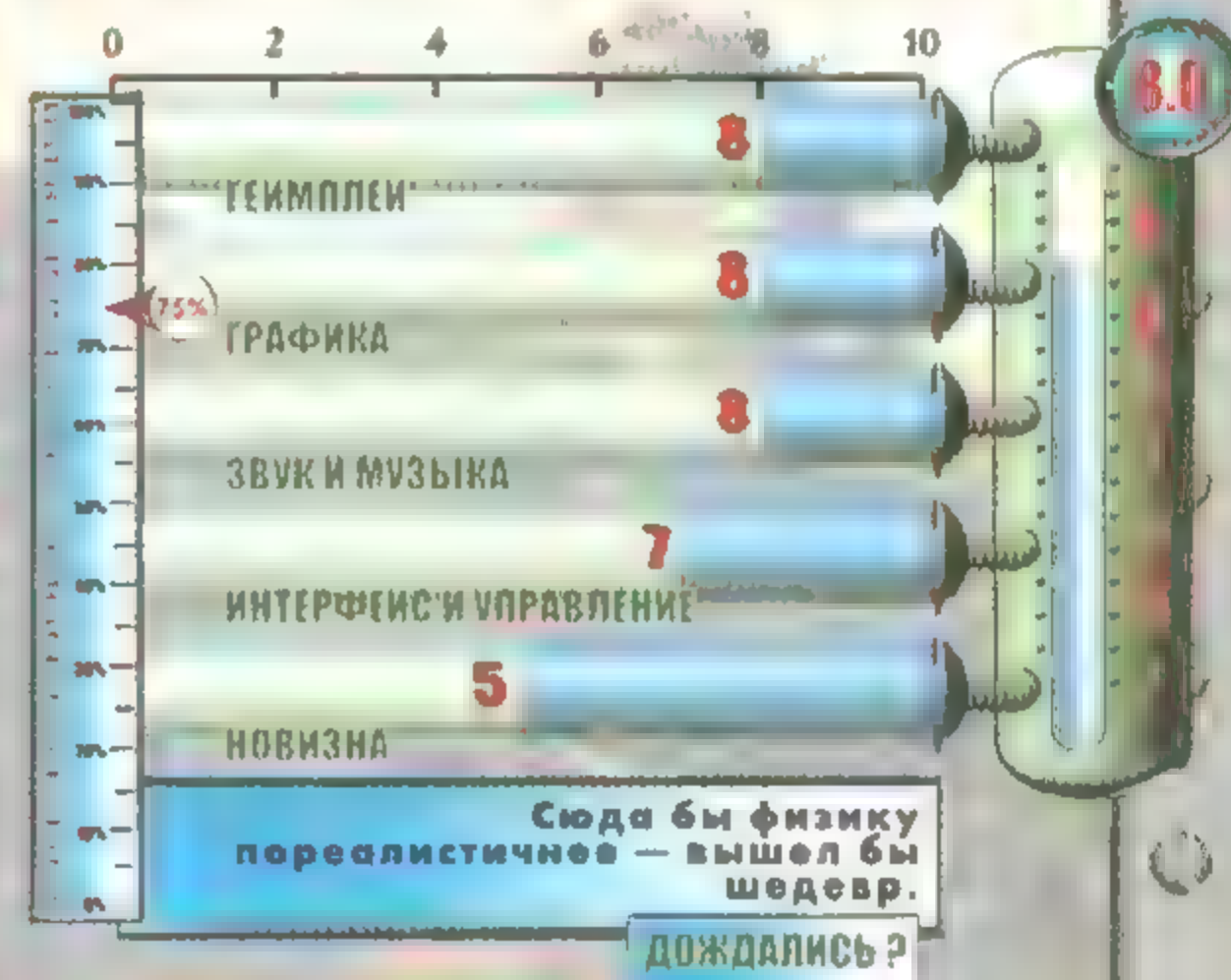
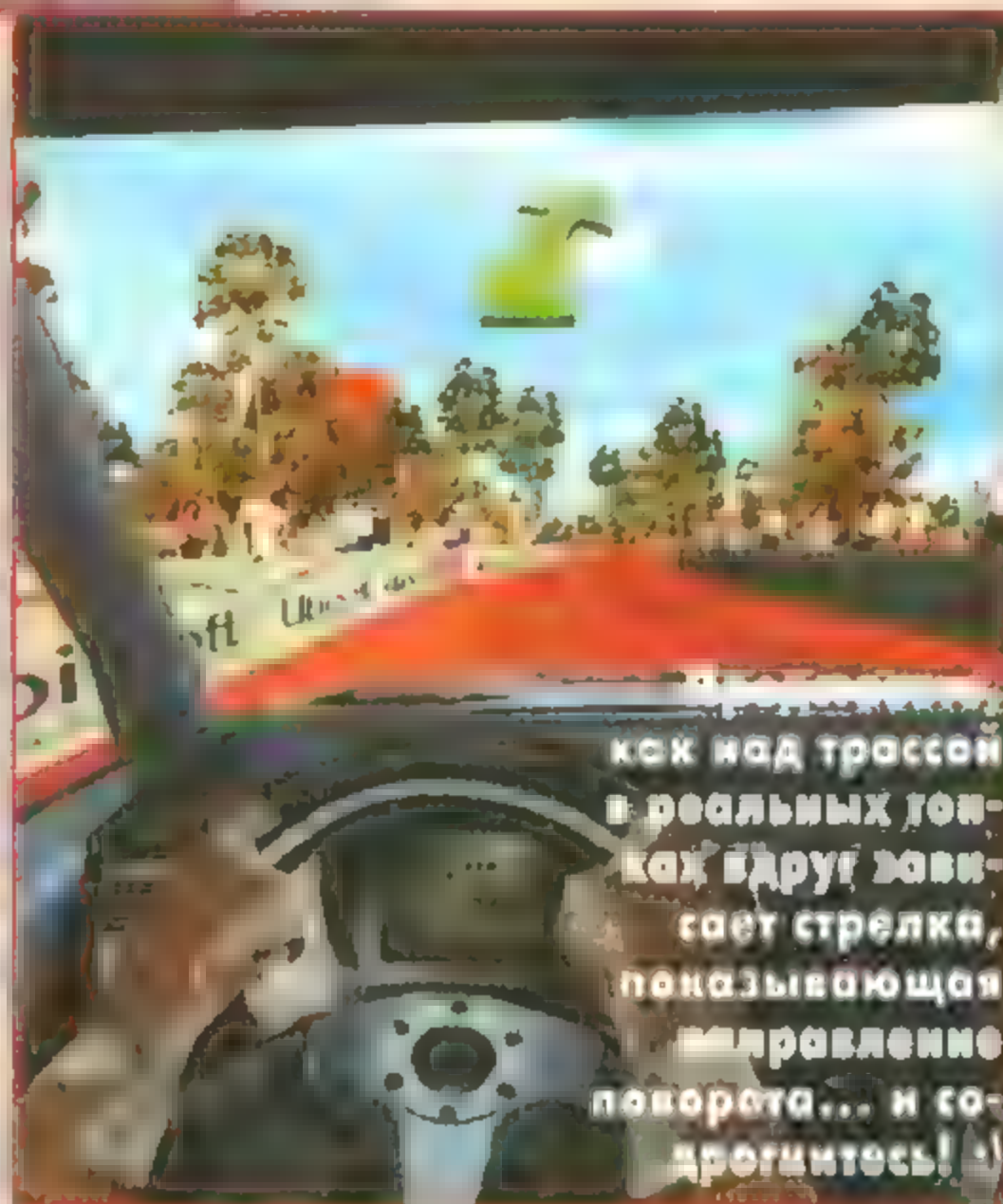
миру можно получить незабываемое эстетическое наслаждение.

Итак, качественный полуаркадный симулятор раллийных гонок. Уникальные достоинства движка делают Pro Rally 2001 очень своеобразным продуктом; лично мне он показался одним из лучших автосимов за последнее время. Лидера раллийных забегов в лице Colin McRae Rally 2 данная игра, конечно, не переплывает — тот обставляет ее по реалистичности; но зато Rally Championship 2000 благодаря Pro Rally смещается на третье место в шкале рейтингов. Так что "Бука" однозначно не промахнулась с выбором симуляторного проекта для локализации. ■

## Редкая птица долетит

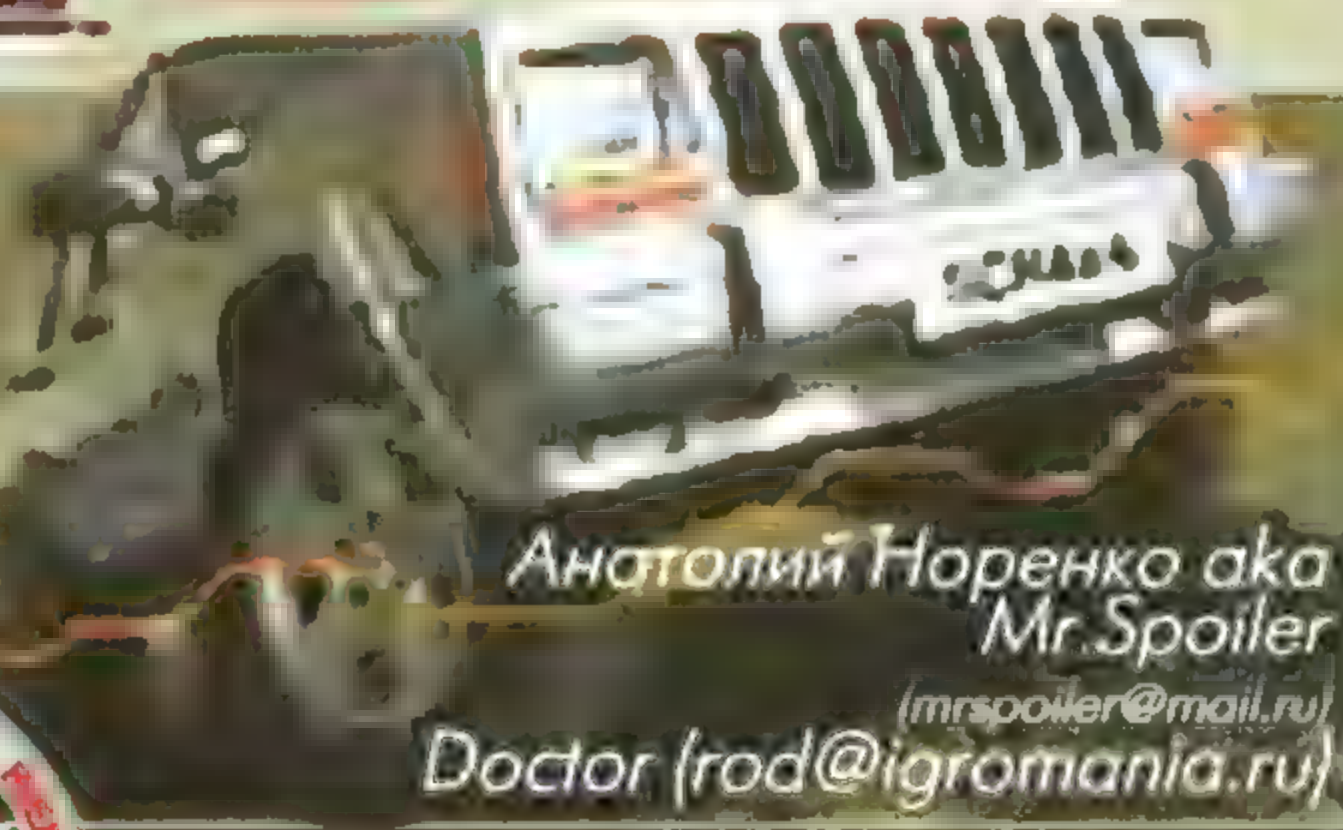
Надо сказать, что впервые в раллийном симуляторе нам предлагают такие гигантские и очень реалистичные открытые пространства. Но самое главное — то, что мы можем свободно перемещаться по всей этой практически безграничной территории и удаляться от трассы на очень большое расстояние.

Из особенностей графики можно отметить действительно реальные тени, которые зависят от положения солнца на небосклоне. А то ведь в свое время вызвала недоумение тянущаяся к солнцу тень в NFS:PU. Довно стало стандартом и не требует заострения внимания, что в машине сидит крутящий баранку водитель, что присутствуют качественные атмосферные эффекты и бьющий вдаль свет



## SCREAMER 4x4

Тише едешь — дальше будешь.  
Пословица



ИЗДАТЕЛЬ  
Virgin Interactive  
www.virgin.co.uk  
РАЗРАБОТЧИК  
Clayton Development  
www.clayton.com  
ПОХОЖЕСТЬ  
Insane, 4x4 Evo

CD

мультиплеер  
Интернет,  
локальная  
сеть  
www.prorally2001.com

Дороги — не наш метод. В последнее время так называемые разработчики автосимуляторов взяли за аксиому этот нехитрый лозунг. Они стремительно наращивают количество виртуальных внедорожников на единицу винчестерной площади. Габариты танков из Evolution 4x4 мешают им проехать сквозь монитор в наше сегодня. Бешеные джипы Insane перемалывают колесами тексты стонущей земли. И там и там мы (игрок) мчимся в перспективу под жестким давлением конкурентов, по-гастелловски мнущих себя о наши бамперы и по-талалихински — наши бока о свои. И ночью под луной нет нам покоя; рез бензиновых хищников накачивает напряжение под лобную кость, и мы рвемся вперед, каждый миг опасаясь узреть в зеркале заднего вида оскла вражеского радиатора...

В Screamer 4x4 ничего этого нет — скрежета бамперов, борьбы и оскла. Но иногда кажется, что неумолимое время — куда более коварный противник, чем эти глупые дети AI на колесиках.

## Грязные танцы

Триал — это он ставит нашим противником тихо скользящую стрелку таймера. В триальном заезде участвует всего одна машина, и злобные соперники просто не имеют возможности повлиять на результат заезда по причине собственного в нем неучастия! Пенять приходится лишь на свое (не)умение крутить баранкой и четко реагировать на любые бугорки и впадинки, обильно украшающие местность. Причем передвигаться нужно не по дороге, а по открытой территории через хитроумно расставленные на ней чекпойнты. Любое непослушание и неосторожность караются штрафом и возможной дисквалификацией; к примеру, за касание чекпойнтового ворот вас немедленно одарят пятью штрафными очками, а за перевернутую машину — аж полтинником. Таким образом, кроме стремительности хода, важную роль играет еще и аккуратность, иначе же ни о каком золотом горшке и мечтать не стоит.

Перед заездами надо создать команду из водителя (это мы!) и ассистента-штурмана, роль которого заключается в туповатом комментировании сложных участков трассы с полутными советами насчет того, куда



крутить баранку. У водителя и штурмана, как ни странно, есть вес, и это существенный фактор для триала (срочно садитесь на диету!). Вроде как вес влияет на поведение джипа. Смелая гипотеза? Смелая, особенно на фоне таких кульбитов: джип, посади туда хоть борца сумо, способен совершить в воздухе пару-тройку смачных сальто, а за-

о-очень аккуратно. Симулятор, так его. Педали газа и тормоза используются практически в равных пропорциях, иначе — кранты карьере.

### Один в поле

Сразу видно, что гонщики-новички не пользуются уважением разработчиков. Сначала

Локаций же всего существует 6 штук, и на них располагаются порядка 60 "трасс". Так что натриальиться можно до зеленых человечков на руле.

### Четверо в поле

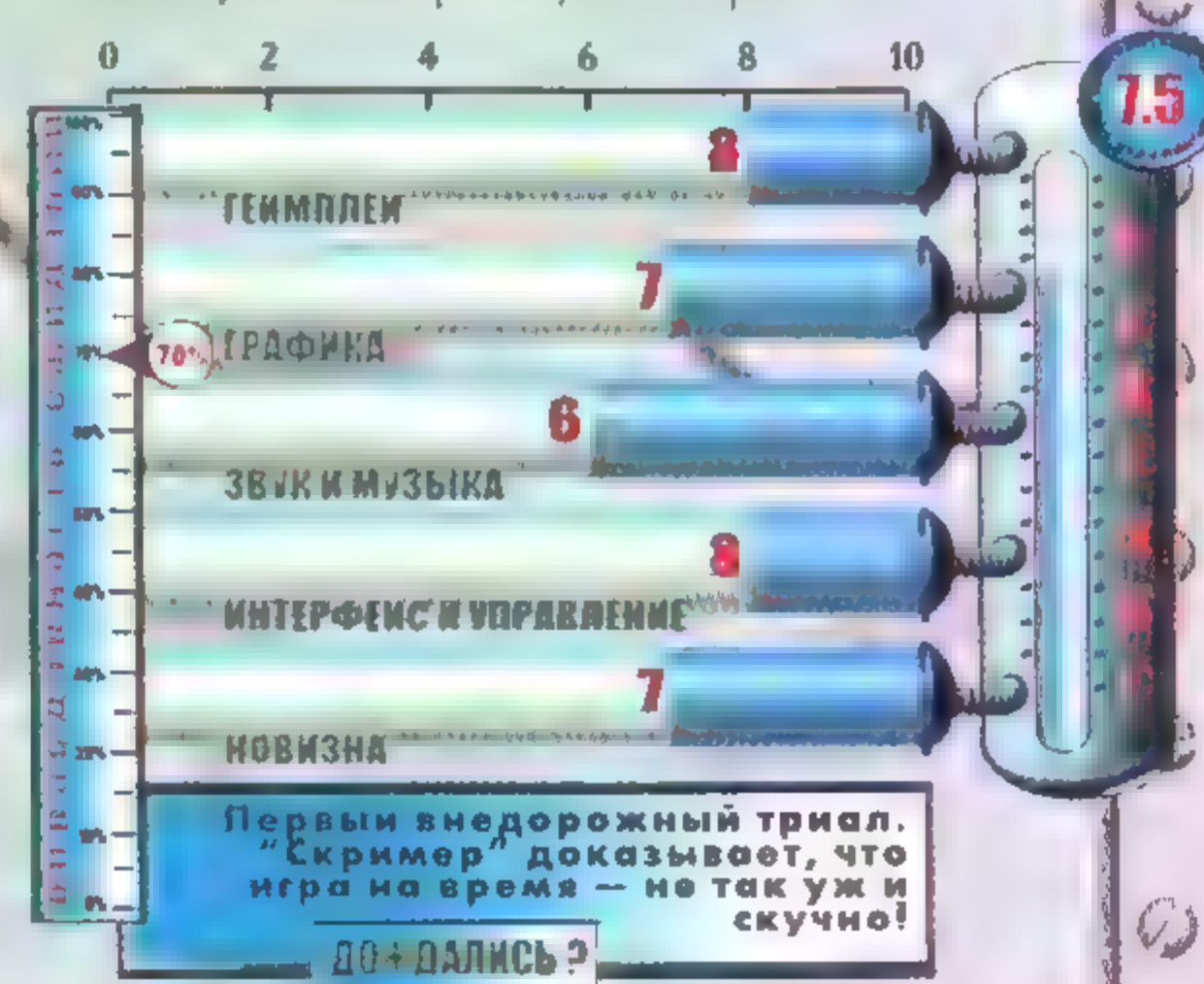
Местный мультиплеер хорош для уставших от изматывающего синглплеерного триала водил и позволяет на время забыть о зеленых человечках. Пять режимов с King of the Hill во главе, есть даже гонки по кругу. В, например, Destruction нужно просто долбить машины оппонентов до смерти, а Catch Up напоминает UT'шный Domination, но с захватом буйков.

### Не прийти первым

О графике впечатления складываются двоякие. С одной стороны, мы имеем прекрасные модели машин с отражениями на стеклах и пылью под колесами. А с другой, мы вынуждены постоянно созерцать малость убогую окружающую среду с невзрачными погодными эффектами, тормозящую на стандартных системных требованиях. Не лежит под голубыми небесами великолепными коврами, как ни крути! В общем, в забеге на графику "Скример" проиграл и "Эволюшену", и тем более "Инсейну". С чем его и поздравляем.

Хотя, если говорить положая руку на руль, отставание по графике не мешает нашему пациенту чувствовать себя в шоколаде. Как ни верти, знаком качества в симуляторах является все же физическая модель. Здесь она славна и лепа, а визуальная неприхотливость "Скримера" пусть тяготит в большей степени совесть разработчиков, нежели ваши органы зрения.

Ключ, как говорится, на старт. ■



Землетрясения в игре нет, зато джипы любят покататься. И кстати, повреждаются...

Боты — "Ударим автопробегом!" Не удивляйтесь наличию объекта удара — это боты, боты из мультиплеерных режимов.

Ребята в гокачном "откутюр" и шлемах смотрят уморительно на сиденьях военного джипа. Дерзко, впрочем, так не считает.

тем ловко приземлиться на свои четыре и как ни в чем не бывало продолжить путь. Водителя должно хватить удивление, стремительно переходящее в инфаркт! Однако же нет — едем...

Но если смотреть на вещи глобально — физическая модель радует, а особенно симуляция подвески, которая адекватно реагирует на любые колебания внедорожника.

На самом деле, понятно, почему водитель не умирает от испуга. Он чувствует себя в танке! Повреждения, полученные в ходе жаркого зоезда, обычно сводятся к валящим из капота клубам дыма, да и то только в случае контакта на приличной скорости с флорой метрового обхвата.

Управление не разочаровало: джип безоговорочно слушается руля, руль целиком зависит от джойстика/клавы. "Крайслер" и "Тойота" управляются по-разному, но о-

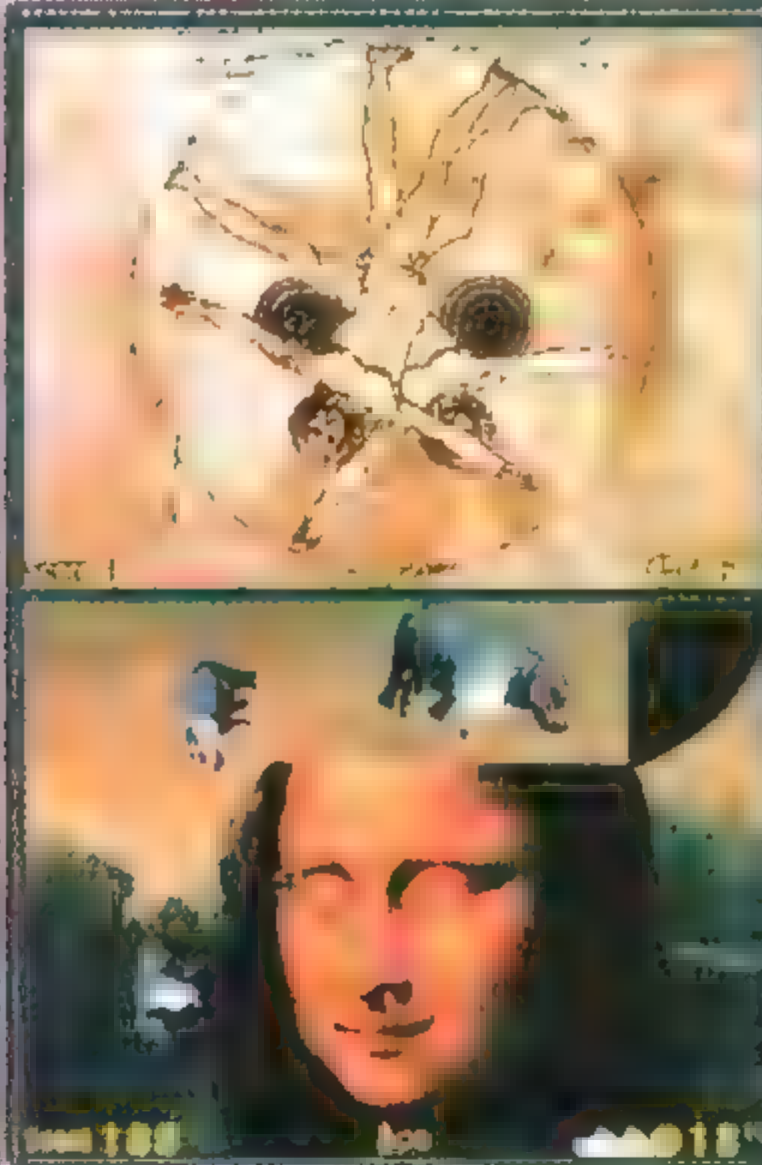
дают покатаются на каких-то двух жалких колымагах, каких не производят даже в Тольятти.

Далее следует ознакомиться с местностью и проложенным по ней маршрутом, и в зависимости от этого произвести необходимый тюнинг. Настройки довольно примитивны: весь сыбор ограничивается выбором типа шин, коробки передач и жесткости подвески. С другой стороны, не числом, так умением — каждая модификация внутри, вездехода тут же отразится на нем снаружи. Ездить он начнет по-другому.

Наездившись так и по-другому на джипах второй свежести, получаем доступ к полному ассортименту. Chrysler Jeep Cherokee, Toyota Landcruiser, Mitsubishi Shogun, Mercedes G Wagon, Landrover Defender, а также Toyota Hilux Pickup и шестиколесный Hungarian Military Truck! Королева не то чтобы в восхищении, но скромность разработчиков окупается тем, что такие машины действительно есть в нашей с вами жизни. Выгляните в окно — они где-то там!



## Art Is Dead



Жанр: Виртуальный тир • Издатель: Rea Games • Разработчик: Small Rockets • Похожесть: Нет  
Системные требования: P100(P200), 16(32)Mb • Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** > Мировое искусство, а точнее — тотальное издевательство над ним. Хотя издевательство — это для ценителей, а для нас, простых смертных, — просто приколы.

**Как играть** > Есть заброшенный дом, где витает дух старого дядюшки Артура. В доме огромная подпорка классической живописи, авангарда и импрессионизма — примерно 50 наименований, от Леонардо да Винчи до Ван Гога. Дух просит нас перекрасить обветшавшие рамки картин. Рамка — уровень. Чтобы пройти уровень, надо отстреляться в тире.

**Rulezzzz** > Еще какой! Тотальные приколы — местами туповатые, где-то шедевральные, но независимо от этого — всегда смешные до слез.

Вот муха, смачно размазанная по картине Ван Гога, а вот подбитый Тарзан, летящий в пасть крокодилу. "Черный Квадрат", из глубины которого вылетают черепа и младенцы (черепа уничтожаем, младенцев не трогаем). "Рубиновый Мост", по которому идут туристы и кидают свои объедки в реку (их надо уничтожать). Четыре великих философа Руденса, решающие свои споры при помощи шотганов, пистолетов и гранат. Продолжать можно до бесконечности.

**Sux** > Если хотите, графика 640x480 и 16bit. Но она тут крайне вторична.

**Что еще** > По производимому впечатлению очень напоминает отличный юморной квест "Монти Пайтон".

9,0

ДОЖДАЛИСЬ? В каком-то смысле — шедевр, неподвластный времени. Искусство вечно! Не верьте названию.

## Arabian Nights



Жанр: Action • Издатель: VisiWare • Разработчик: Silmarils • Похожесть: Prince of Persia 3D  
Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск • Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** > Вы не поверите, это клон Prince of Persia 3D! Да, это клон той абсолютно провальной игры, разработчики которой перенесли классический Prince of Persia с 286-х машин в 3D-окружение. Уж не знаю, чего добивались разработчики Arabian Nights, повторяя заранее провальную тему, — неужто надеялись сделать что-то нормальное и возродить "Принца"?!

**Как играть** > Героя нашего зовут Али. Он — крутой перец, который бежит со скоростью победителя Олимпиады, носит кривой арабский меч, при ударах которым издает крики "кия!", словно Брюс Ли, и умеет кидаться различными видами файерболлов и молний.

**Rulez** > А нема его. Можно только отметить неплохие модели персонажей, но не более.

**Suxxxx** > Средненькая графика, не очень впечатляющий (мягко говоря) дизайн уровней, стандартные эффекты, слабая анимация движений (видимо, думали, что для передачи эффекта удара народу достаточно криков "кия!"), отсутствие разнообразия, дебилские головоломки. Главная беда продукта — его стандартность во всем; тут уж ничего не попишешь.

**Что еще** > В отличие от "Принца", сохраняться можно в любом месте — вроде как прогресс!

3,5

ДОЖДАЛИСЬ? Странно, но некоторые ждали. Зря.

## Cabela's 4x4 Off-Road Adventure



Жанр: Внедорожный автосимулятор • Издатель: Activision Value • Разработчик: Fun Labs • Похожесть: Screamer 4x4  
Системные требования: P-166(PII-300), 64 128Mb, 3D уск • Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

Очередные гонки на внедорожниках. Кое в чем — продолжатель идей недавнего Screamer 4x4 (см. ревью рядом).

Cabela's 4x4 — это не гонки, а своеобразный триал на джипах. Выбираем один из трех режимов игры: Skill, Navigation и Explore (позже будут доступны Discovery, Endurance и Freedom), после чего отправляемся колесить в нужном направлении, постоянно думая, как правильно забраться на впередилежащую возвышенность и как с нее спуститься — да так, чтобы джип не оказался вверх тормашками.

Неплохая модель повреждений, плохо, впрочем, реализованная визуально.

Очень натурально сделано загрязнение кузова — везде бы так.

От и до. Графика — лучше не видеть, особенно модели джипов и ландшафты. Да, о ландшафтах — они не только воксельные, но еще и бездарные, хуже, чем в первых частях вертолетного сима Comanche. Физика автомобиля застряла где-то между реализмом и аркадой, причем никакой "золотой середины" не наблюдается. Геймплей — нулевой. Звук с музыкой как бы от балды сделан.

При нормальных разрешениях (800x600 и выше) эта бестия тормозит так, что никакой "жифорс" не поможет.

3,5

ДОЖДАЛИСЬ? Такие игры не ждут. Пойду лучше погоняю в Insane.



## Ducati World



Жанр: Мотосим ● Издатель: Acclaim ● Разработчик: Attention to Detail ● Похожесть: NFS: Porsche Unleashed  
Системные требования: PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Acclaim, которая взяла пример с Electronic Arts с ее NFS: Porsche Unleashed, а лицензию — у Ducati, на создание игры про мотоциклы этой самой Ducati.

**Как играть** ➤ В наличии 10.000 различных и большой парк мотоциклов, начиная с ретро-колымаг и кончая современными стальными красавцами выше-названной фирмы. Естественно, купить мы можем только самого паршивого стального конягу из всех. Догадываетесь, что дальше делать нужно? Правильно, просто ездить и выигрывать деньги, дабы

перейти в новую "эру", а проще говоря — купить мотоцикл покруче.

**Rulez** ➤ Графика приятна, геймплей не напрягает. Для любителей испытать свое мастерство есть аналог Factory Driver из NFS:PU.

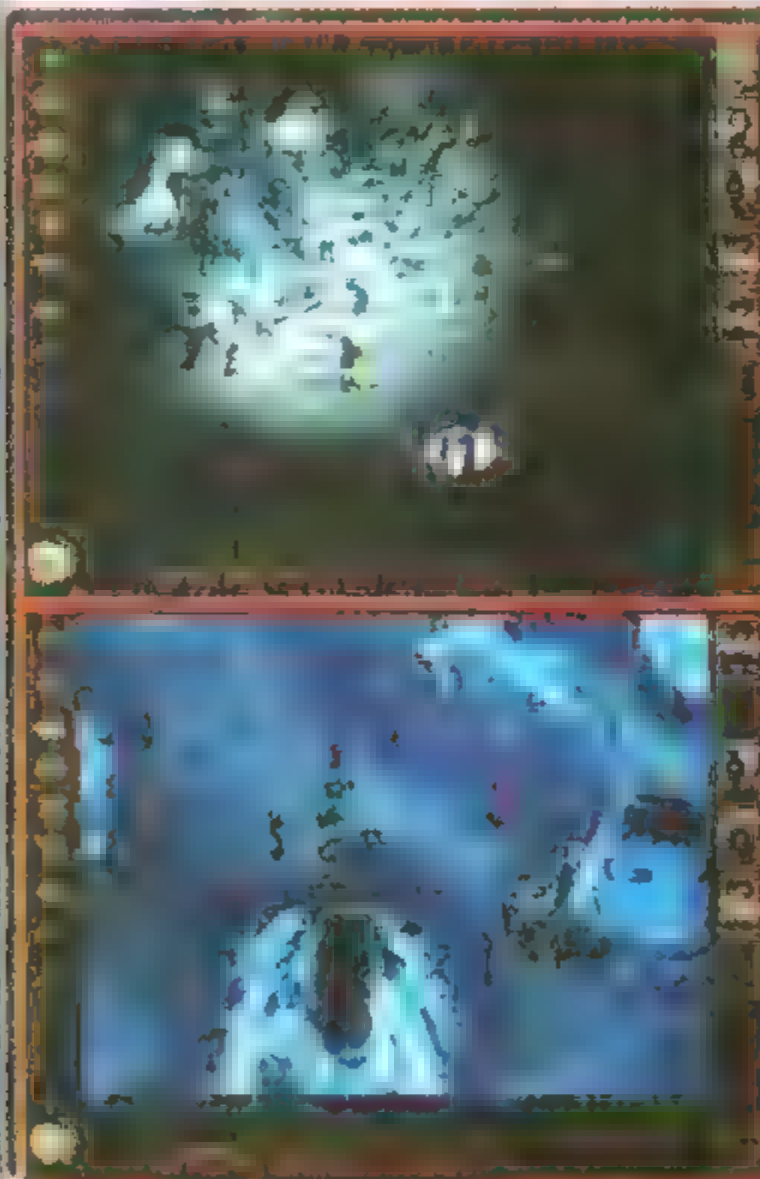
**Suxx** ➤ Довольно унылое оформление трасс, совершенная безвкусица во всем и вся, кроме мотоциклов. Когда идет гонка, раздражает еще и откровенно бедноватая озвучка.

**Что еще** ➤ Одна из ласточек в потоке чисто брэндовых игр типа Harley-Davidson: Wheels Of Freedom.

5,0

ДОЖДАЛИСЬ? Вы всегда мечтали иметь мотоцикл? Имейте!

## Icwind Dale: Heart Of Winter



Жанр: RPG ● Издатель: Interplay ● Разработчик: Black Isle ● Похожесть: Baldur's Gate 1-2, Icwind Dale ● Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb, оригинальный Icwind Dale ● Мультиплеер: LAN, Интернет ● Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Black Isle и Bioware, которые последние два года только и делают, что играют наперегонки в игру: "кто выпустит больше AD&D-игр на движке Baldur's Gate". Что интересно, качество оных от этого не страдает. Видимо, Black Isle решила схитрить и выпустить адд-он вместо полноценной игры, дабы поскорей выйти в лидеры в данном соревновании.

**Как играть** ➤ Как играть в адд-он к Icwind Dale? Правильно, точно так же, как и в сам Icwind Dale. Только вот разработчики не советуют начинать игру с новыми персонажами, ибо туго придется.

Альтернативы на выбор: либо начать Icwind Dale сначала и доиграть его до конца вместе с Heart Of Winter, либо экспортировать персонажей из оригинала. А об основных нововведениях адд-она вы можете прочитать в нашем превью из позапрошлого номера.

**Rulez** ➤ Сама игра. Black Isle, как водится, веников не вяжет.

**Suxx** ➤ Недостаток нововведений плюс бывают проблемы с экспортом партии.

**Что еще** ➤ Что год грядущий нам готовит? Сколько еще игр на движке BG? Али что новое напишут?

8,0

ДОЖДАЛИСЬ? Фанаты BG трубят победный марш и бросают в воздух чепчики!

## Three Kingdoms: Fate Of The Dragon



Жанр: RTS ● Издатель: Eidos Interactive ● Разработчик: Overmax Studio ● Похожесть: Age of Empires 1-2, America, "Казак" ● Системные требования: P100(P200), 16(32)Mb ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Вы будете смеяться, но очередной клон Age of Empires. Странно получается — по клону в месяц. В январском номере вы могли лицезреть "Казак", в прошлом — America и вот сейчас — Fate of the Dragon. Что будет в следующем? Silent Don: Red vs. White? Или Napoleon vs. Kutuzov? Ведь по сути — бери любую войну да пиши по ней свой Age of Empires!

**Как играть** ➤ Держитесь, сейчас я буду рассказывать, как играть в AoE-подобную игру! Стоп. Или не надо? Да, наверно, лучше отошлю вас к ревью по "Казак" в январском номере. Все то же самое, только действие происходит в Китае второго века, а противоборствующие стороны — королевства Хан, Вей и Ву.

**Rulez** ➤ С исторической точки зрения гораздо сильнее всех вышеперечисленных игр (кроме, разве что, "Казак"). Имеется нехилая биографическая справка по трем конфликтующим королям. Небольшое, но приятное изменение в геймплее — всегда присутствует замок, т.е. территории делятся на "внутри замка" и "снаружи". Это значит — при атаке сначала замок нужно осадить и лишь потом начать мясорубку внутри.

**Suxxx** ➤ Надоело уже в одно и то же играть по десять раз.

**Что еще** ➤ Ролики в игре на китайском!!! Хорошо хоть титры английские...

6,0

ДОЖДАЛИСЬ? Именно! Создай свой Age of Empires...



## NASCAR Racing 4



Жанр: Автосимулятор • Издатель: Sierra Studios • Разработчик: Papyrus Design • Похожесть: Nascar Racing 1-3  
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. • Мультиплеер: Модем, Интернет • Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Очередное творение легендарной конторы Papyrus, сотрудники которой, кроме NASCAR'a, вот уже почти десять лет ничего и не видят.

**Как играть** ➤ Как и предыдущие десять лет (ну, пусть меньше). Выбираем тип гонки, трассу, машину, настраиваем ее, и вперед! Только на этот раз все сложнее — с физикой они такого наворотили, что играть без одного ценного прибора с педалями практически невозможно. Нет, не практически, а просто невозможно. И процессор тоже помощнее нужен — ведь физика просчитывает поведение каждого колеса машины отдельно. Ну а в остальном

— графику, как всегда, улучшили, AI чуток подправили, далее по списку.

**Rulezzzz** ➤ Модель повреждений на высоте. И даже больше — она лучшая из когда-либо мною виденных. Это не описать словами, это нужно увидеть и почувствовать самому. После участия в какой-нибудь масштабной аварии понимаешь, почему NASCAR так популярен в Америке. Единственное нарекание — стекла не бьются. Почему-то...

**Что еще** ➤ Для некоторых — весь NASCAR.

**Итог** ➤ Интересно, что-нибудь к следующей части изменится? А вообще, есть ли что менять?

8,0

ДОЖДАЛИСЬ? Практически идеального NASCAR'a нашего времени.

## NBA Live 2001



Жанр: Спорт • Издатель: Electronic Arts • Разработчик: EA Sports • Похожесть: NBA Live 99, 2000 • Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(256)Mb, 3D уск. • Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Очередная игра спортивной линейки EA, которая ежегодно радует фанатов FIFA, NHL и NBA новыми версиями своих продуктов. Только вот надо признать, что NBA Live 2001 в этом году как-то припозднился. Интересно, сказалось ли это на качестве продукта?

**Как играть** ➤ А все так же. Тут ничего нового не придумаешь — разве только количество кнопок увеличить для разного вида телодвижений.

**Rulezz** ➤ Графика выше всяких похвал. В частности, великолепные, отлично затекстурированные модели игро-

ков. Движения проработаны прекрасно, ролики пестрят телевизионными эффектами, присутствует куча всевозможных настоек правил — в общем, планка качества не планирует падать.

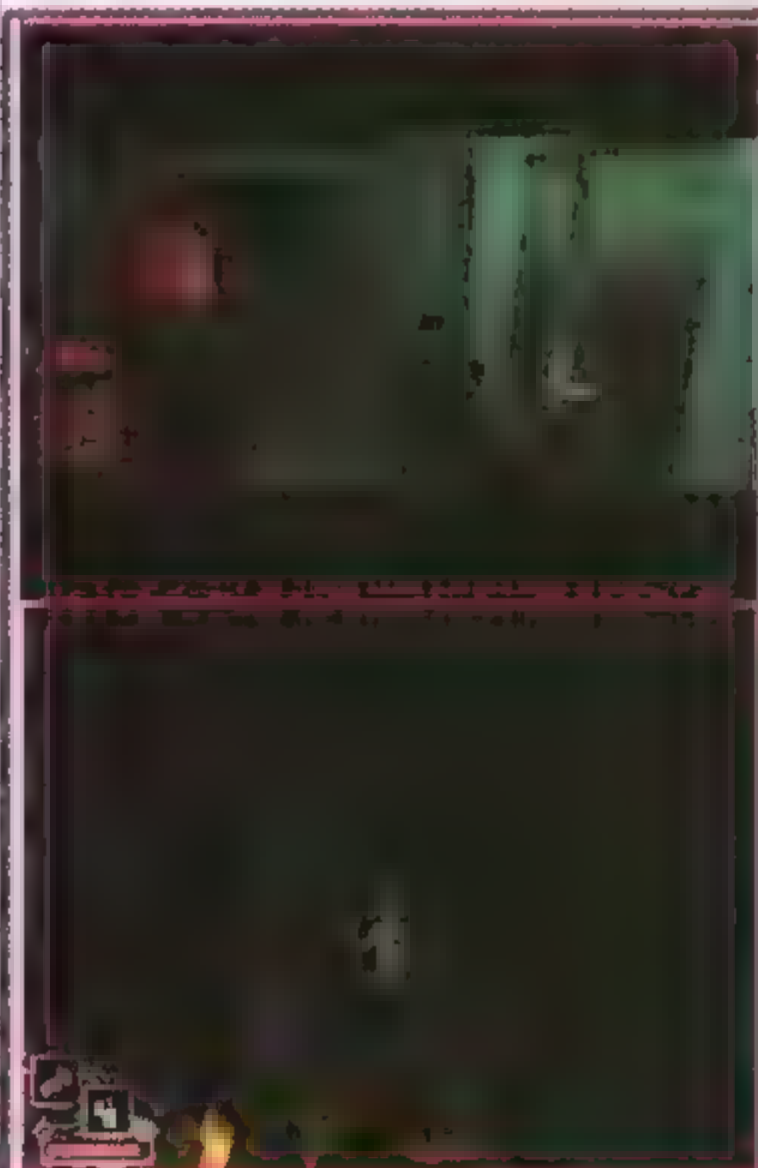
**Sux** ➤ Упрекать за отсутствие принципиальных нововведений — бессмысленно, но можно.

**Что еще** ➤ С каждым годом NBA все больше и больше отстает от своих коллег из других видов спорта. В прошлом году опоздание было незначительным — пара месяцев, а в этом уже чуть ли не полгода. Перспективы серии затянуты туманом.

7,5

ДОЖДАЛИСЬ? Ну да! А главное — каждый год знаем, чего именно ждать.

## Hellboy ("Суперперец")



Жанр: Action • Издатель: Dark Horses Comics/"1C" • Разработчик: Cryo/Nival Interactive • Похожесть: Tomb Raider, Devil Inside • Системные требования: PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. • Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Ура, товарищи! Cryo впервые за много лет сделали не квест-энциклопедию! Вполне можно было бы ожидать от них какого-нибудь классического качественного квеста, но экшен от третьего лица по комиксам — это сюрприз. Иду по пустыне — тут из-за угла хватить, и об асфальт!

**Кектирон** ➤ Традиционный экшен от третьего лица и, что странно, без присущей этому жанру акробатики. Бежим, мочим всех могучим кулаком, в редких случаях применяем пушку для успокоения особо резвых жителей преисподней. По ходу бега решаем какие-нибудь простецкие головоломки, типа "нажми кнопку здесь, сбегай на противоположный конец уровня, а там войди в закрытую ранее дверь".

В мощной пародии на весь жанр хоррор и конкретных его представителей. Диалоги, скриптовые сейшны — все подчеркнуто карикатурно. Главный герой — помесь шахтера с чертом, очень смешно выглядит.

Видимо, в Cryo так привыкли рисовать ролики под один и тот же движок, что программисты совсем обленились. Графика безлика; очень бедная архитектура уровней, слабоватые модели персонажей и монстров, простенькие эффекты. Геймплей заинтересует вас ровно до тех пор, пока вам будет нравиться юмор игры.

**Что еще** ➤ На русском название пахнет бивисо-баттхедизмом. Или баттхедо-бивисизмом, по вкусу.

6,0

ДОЖДАЛИСЬ? Перца в "Суперперце" маловато. Как ни крути.



Все мы любим хорошие фильмы и видеоклипы, и естественно, что при наличии более-менее современного компьютера возникает желание в полной мере воспользоваться его мультимедийными возможностями. А вот как лучше всего просмотреть видеоролик, недавно скачанный из Интернета? Чем проиграть свой любимый video-cd илиmpeg-disc, получив при этом приличную картинку? Для достижения этих целей нам понадобится специальное программное обеспечение, "понимающее" распространенные форматы видеофайлов. Интерактивное Интернет-телевидение постепенно набирает силы, всевозможных видео- и MPEG-дисков появляется все больше и больше, так что вопрос выбора оптимального проигрывателя видеороликов актуален как никогда. У каждого популярного видеоплеера (не путать с одноименной аппаратурой для просмотра видеокассет) имеются свои преимущества и недостатки, обзору которых и посвящена эта статья. Сразу предупрежу, что мы будем оценивать только функции, отвечающие за просмотр файлов, не трогая возможности создания/редактирования видеофрагментов, так как иначе обзор разросся бы на полжурнала.

## Лучшие из лучших Windows Media Player 7.0

Разработчик: Microsoft

Размер: 9602 Kb

Поддерживаемые форматы: \*.cda, \*.ivf, \*.aif, \*.aifc, \*.aiff, \*.asf, \*.asx, \*.wax, \*.wma, \*.wmv, \*.wvx, \*.wmp, \*.wmx, \*.avi, \*.wav, \*.wmz, \*.wms, \*.mpeg, \*.mpg, \*.mlv, \*.mp2, \*.mp3, \*.mpa, \*.mpe, \*.mpv2, \*.m3u, \*.mid, \*.midi, \*.rmi, \*.au, \*.snd.

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский/Английский

[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)



# КИНО НА ЭКРАНЕ МОНИТОРА



Старые версии этого проигрывателя видео- и аудиофайлов (обзор аудиовозможностей данного плеера читайте в 9 номере "Мании" за этот год) присутствуют во всех операционных системах семейства Windows. Каждый из нас хотя бы раз сталкивался с той или иной версией продукта, поэтому обзор логичнее всего начать именно с него.

Седьмой медиаплеер заметно отличается от своих младших собратьев. Во-первых, сейчас программа поддерживает просто безумное количество всевозможных форматов файлов (см. выше). Отдельно стоит сказать о новом формате Windows Media, сочетающем возможности проигрывания аудио- и видео- информации (кстати, реального конкурента \*.mp3). Во-вторых, наконец-то появилась поддержка плейлистов для всех видов файлов и поддержка других полезных штук (грабление CD, работа с портативными устройствами). В-третьих, стало доступным использование скинов (сделанных гораздо красивее и разнообразнее, чем у конкурентов). Но не обошлось и без досадных недоработок. Например, чрезмерно медленной работы на многих отнюдь не слабых системах плюс некоторые подглючивания при смене "шкур". В остальном же программа вполне функциональна. Един-

ственное, что поначалу раздражает, — это постоянные попытки приложения выйти в Интернет и скачать оттуда хоть какой-нибудь патчик, апдейт или плагин. Недостатком это назвать нельзя — все сетевые навороты отключаются из меню опций, но первое время такие "фи-чи" здорово бесят. Качество проигрывания роликов — на высоте, скорость — тоже. Не помешала бы еще поддержка потоковых форматов \*.mov и \*.rm, но это будет уже что-то из области фантастики (сомнительно, что конкурирующие компании разрешат Microsoft ввести поддержку их "фирменных" технологий). Из приятных нововведений следует отметить и отличную интеграцию с Internet Explorer 5.0+. Одним из наиболее важных преимуществ является возможность очень детально настроить качество получаемого изображения и выбрать оптимальный кодек (Codec — специальная библиотека (\*.dll файл), отвечающая за кодирование и декодирование видеосигнала, откуда и пошло ее название). Чувствуется, что разработчики на этот раз постарались на славу, в результате чего продукт из аутсайдеров выбился в явные фавориты. Учтите только, что на Windows 95 этот плеер не установится, так что предварительно обновите операционку до Windows 98/ME/2000. Если же у вас возникнут какие-либо проблемы с быстродействием, обновите драйвера своей видеокарты (помогает в большинстве случаев). Рейтинг выставлен с учетом мощного компьютера — иначе тормозность обеспечена.

РЕЙТИНГ: ●●●●●



## Real Player 8.0

Разработчик: RealNetworks Inc.

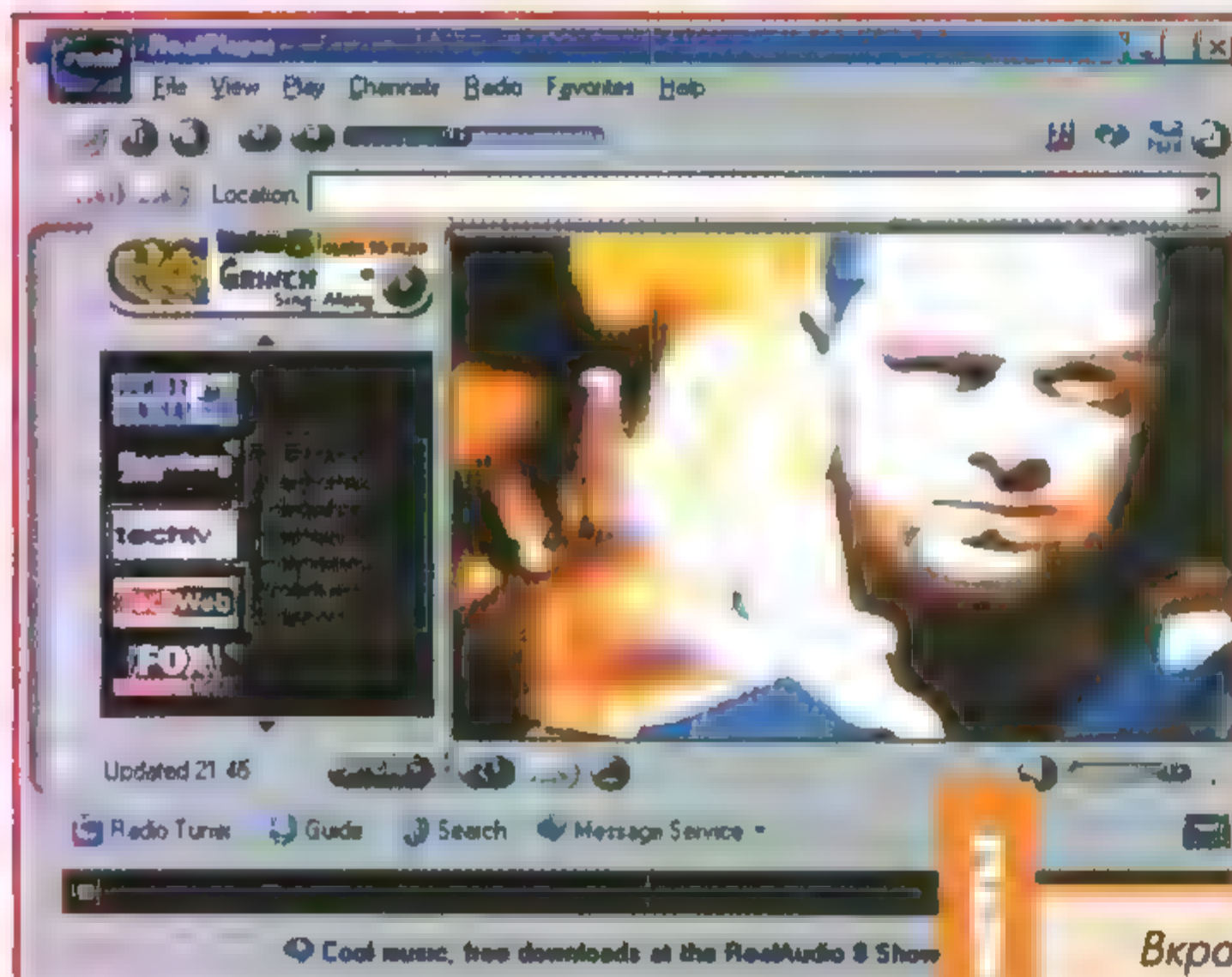
Размер: 4797 Kb (минимум)

Поддерживаемые форматы: \*.rm, \*.ra, \*.ram, \*.rt, \*.rp, \*.gif, \*.jpg, \*.png, \*.mp3, \*.swf, \*.smil, \*.smi, \*.mpg, \*.mpeg, \*.wav, \*.aiff, \*.avi, \*.asf, \*.mid, \*.midi, \*.rmi

Лицензия: Shareware (30 дней)

Язык интерфейса: Английский

[www.realplayer.com](http://www.realplayer.com)



Вполне достойный плеер, "заточенный" в первую очередь под сетевые технологии RealMedia (\*.rm, \*.ra, \*.ram и другие). Имеется поддержка и других распространенных видео- и аудиоформатов (включая возможность просмотра картинок). При помощи этого проигрывателя можно слушать Интернет-радиостанции (более 2500) и подключаться к каналам, где постоянно доступны интересные видеоролики (некий аналог телевидения). Единственное, что раздражает — это излишне навязчивые предложения предлагаемых компанией услуг. Я даже и не сразу сумел найти, где можно бесплатно скачать демку программы, — большинство имеющихся на сайте ссылок вели к всевозможным платным версиям. После установки продукта от нас тоже не отстают — по умолчанию вам предлагают подписаться на новости компании, каналы любителей видео и т.п. Зато в процессе работы программа вела себя вполне пристойно, не изъясняя желания выйти в Сеть. Качество проигрывания роликов находится на уровне с конкурентами, аудиофайлы звучат достойно (плюс имеются симпатичные средства визуализации процесса). Был бы этот продукт еще и бесплатным...

РЕЙТИНГ: ● ● ● ● ●

## Quick Time Player 4.2

Разработчик: Apple Computers Inc.

Размер: 500 Kb (только инсталлятор)

Поддерживаемые форматы: \*.aiff, \*.png,

\*.au, \*.avi, \*.sgi, \*.flc, \*.tga, \*.pix, \*.wav, \*.midi, \*.mid, \*.bmp, \*.psd, \*.swf

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.apple.com/quicktime/](http://www.apple.com/quicktime/)

Первые версии этого проигрывателя работали только на платформе Macintosh, но впоследствии программа перебралась и на PC. Основной формат — \*.mov, который недавно стал поддерживать потоковые технологии. Предыдущий, третий QuickTime, был далеко не идеален, отличаясь просто ужасным качеством картинки. На этот раз нам предложили весьма добротный продукт, поддерживающий массу видеоформатов, в числе которых есть и Macromedia Flash (\*.swf), и всевозможные картинки (\*.psd, \*.png, \*.jpg и другие), и некоторые виды аудиофайлов (\*.wav, \*.au). На момент написания статьи появилась уже пятая версия



программы, доступная пока лишь в версии для Макинтошей. Список нововведений велик. Появилась поддержка mpeg-видео и абсолютно нового формата Cubic VR. Эта интересная технология позволяет создавать сцены, кажущиеся объемными за счет возможности приближать/удалять отдельные части изображения, а также смотреть в раз-

### Вкратце расскажу о наиболее распространенных видеоформатах.

**\*.avi** — этот старичок (Video for Windows) появился еще в Windows 3.1, добился широкого распространения с приходом Окон'95 и до сих пор не сдает своих позиций. Сложно найти плеер, не поддерживающий этот формат, как и человека, ни разу его не видевшего. С появлением новых кодеков (например, DivX) \*.avi файлы стали иметь весьма скромный размер, при этом отличаясь превосходным качеством. Единственное, о чем нужно сказать, это то, что для нормального просмотра таких файлов вам потребуется очень неслабая машина (PII-400 в качестве минимума). Для "авишек" же, записанных по старым технологиям, вполне сойдет и допотопный 486-й

**\*.mpeg, \*.mpg, \*.m1v, \*.mpv2** — формат от Motion Pictures Expert Group является одним из наиболее продвинутых, сочетая скромный объем и неплохое качество. Роликов, записанных по такой технологии, масса, video-cd тоже кодируются таким образом. Учтите, что файлы, полученные с использованием данной техники, могут иметь и другие расширения (даже \*.avi). Скорость проигрывания этих роликов зависит от степени компрессии — чем сильнее "сжата" информация, тем больше нагрузки идет на ваш процессор. Впрочем, большинство видеокарт так или иначе поддерживают этот формат, что здорово облегчает задачу процессора.

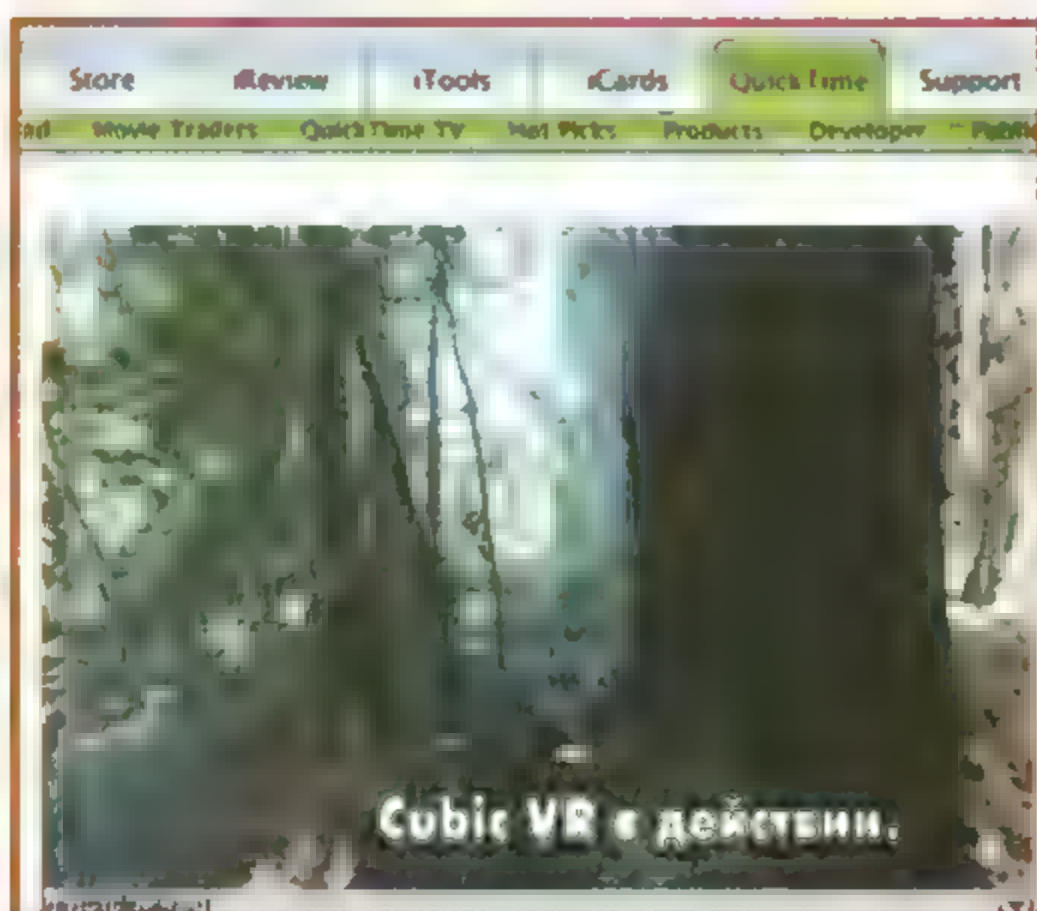
**\*.rm** — один из первых форматов потокового (streaming) видео от компании RealNetworks. При загрузке таких видеофрагментов программа берет с сервера файл с расширением \*.ram, содержащий ссылку на ролик, который затем начинает скачиваться на ваш компьютер небольшими порциями (размер их зависит от скорости и качества соединения). Теоретически, при неплохом коннекте, к моменту, когда будет просмотрена первая порция файла, уже скачается вторая, так что просмотр должен происходить плавно и без остановок. Реально же, в результате особенностей наших линий, просмотр таких роликов в Сети представляет сомнительное удовольствие. Большинству людей оказывается куда удобнее сначала скачать файл специальной программой, а потом не спеша посмотреть его в оффлайне.

**\*.mov** — впервые появившись на Макинтошах в 1991 году, этот формат чуть позже добрался и до PC. Недавно такие файлы стали поддерживать потоковые технологии передачи, что позволило широко использовать их в Интернете. Весьма достойный формат, отличающийся сравнительно небольшими требованиями к вашей аппаратуре.

**\*.asf, \*.wm, \*.wmv** — новый формат Windows Media, разработанный Microsoft. Его особенности — хорошая степень компрессии и удобство для создания различных презентаций. На данный момент Windows Media набирает все большую популярность, претендуя на замену других потоковых форматов, и даже \*.mp3.



ные стороны (на 360 градусов). Такой подход к созданию иллюзии объема несколько напоминает технику, применяемую во многих квестах, начиная со старичка Myst. Посмотреть картинки, выполненные по этой технологии (крайне рекомендуется), можно, взяв их с нашего компактa.



Впрочем, не обошлось и без недостатков, главный из которых — крайне невразумительная процедура инсталляции. Сначала вам надо скачать небольшой (~500Kb) файл, при запуске которого начнется загрузка основной части программы. Дистрибутив ее занимает около 8 мегабайт, что немало, учитывая то, что качать его придется без помощи специального софта (GoZilla, ReGet). Если же связь вдруг прервется, все потребуеться начинать сначала.

**Рейтинг:** ●●●●●●●●

### Xing Mpeg Player

Разработчик: Xing Mpeg Technologies

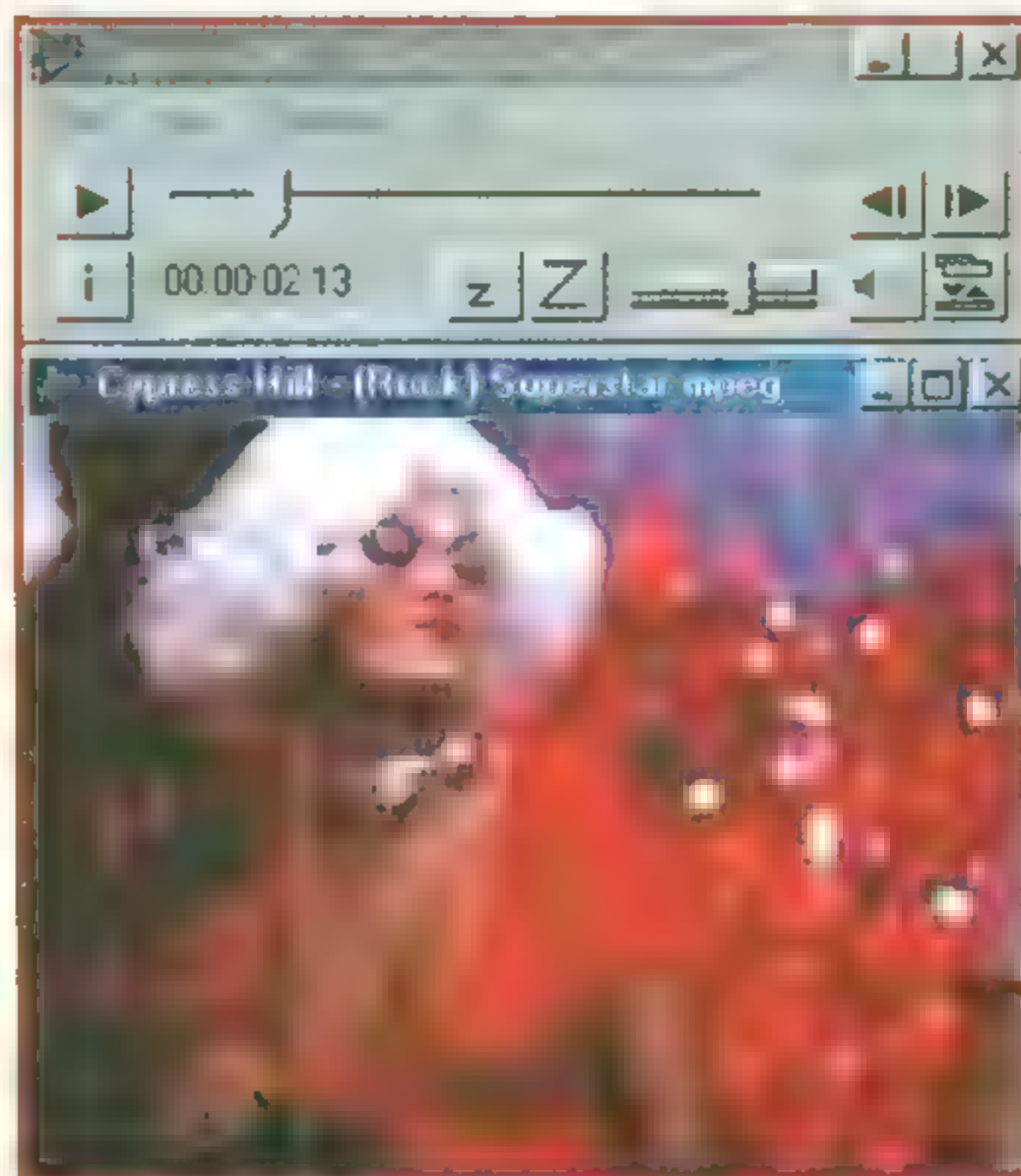
Размер: 1613 Kb

Поддерживаемые форматы: \*.dat, \*.mpeg, \*.mpg, \*.m1v, \*.mp2, \*.mp3, \*.mpa, \*.mpe, \*.mpv2

Лицензия: Shareware (30 дней)

Язык интерфейса: Английский

[www.xingtech.com](http://www.xingtech.com)



Очень оригинальный продукт. В то время как конкуренты идут по пути улучшения и украшения интерфейса, добавления фишек вроде "шкурки" и т.п., разработчики этого плеера создали весьма непритязательно выглядящий продукт. Несмотря на это, у программы имеются многие интересные возможности, такие как поддержка Video- и Karaoke-дисков (\*.dat), чем не могут похвастаться другие претенденты. Проигрывание файлов, записанных по тред-технологии (\*.mpeg, \*.mpg и т.п.), сделано просто шикарно. Картинка выглядит отлично (лучше, чем на многих других плеерах), скоростные характеристики тоже на высоте. Имеется возможность гибкой настройки качества/скорости видео- и аудиосоставляющих изображения (впрочем, не дотягивающая до уровня Windows Media Player). Но нормальное воспроизведение музыки разработчиков тоже не хватило, так как здесь совсем нет поддержки плейлистов. Не радует и отсутствие возможности воспроизведения таких распространенных форматов, как \*.avi и некоторых других. Посмотреть этот проигрыватель можно, но вот на полноценный плеер аудио/видео файлов он не тянет — из-за отсутствия многих полезных функций. К тому же после 30-ти дней оценочного периода вам потребуеться либо зарегистрировать свою копию, либо перейти на что-то иное.

**Рейтинг:** ●●●●●●●●

### Yahool Player 1.0

Разработчик: Yahool

Размер: 1747 Kb

Поддерживаемые форматы: \*.cda, \*.mp3, \*.m3u, \*.pls, \*.ypl, \*.wav, \*.mid, \*.midi, \*.rmi, \*.au, \*.snd, \*.asf, \*.asx, \*.wm, \*.wma, \*.wax, \*.avi, \*.aif, \*.aifc, \*.aiff, \*.ivf, \*.mpeg, \*.mpg, \*.mpe, \*.m1v, \*.mp2, \*.mpv2, \*.mp2v, \*.mpa, \*.ysx, \*.ysf

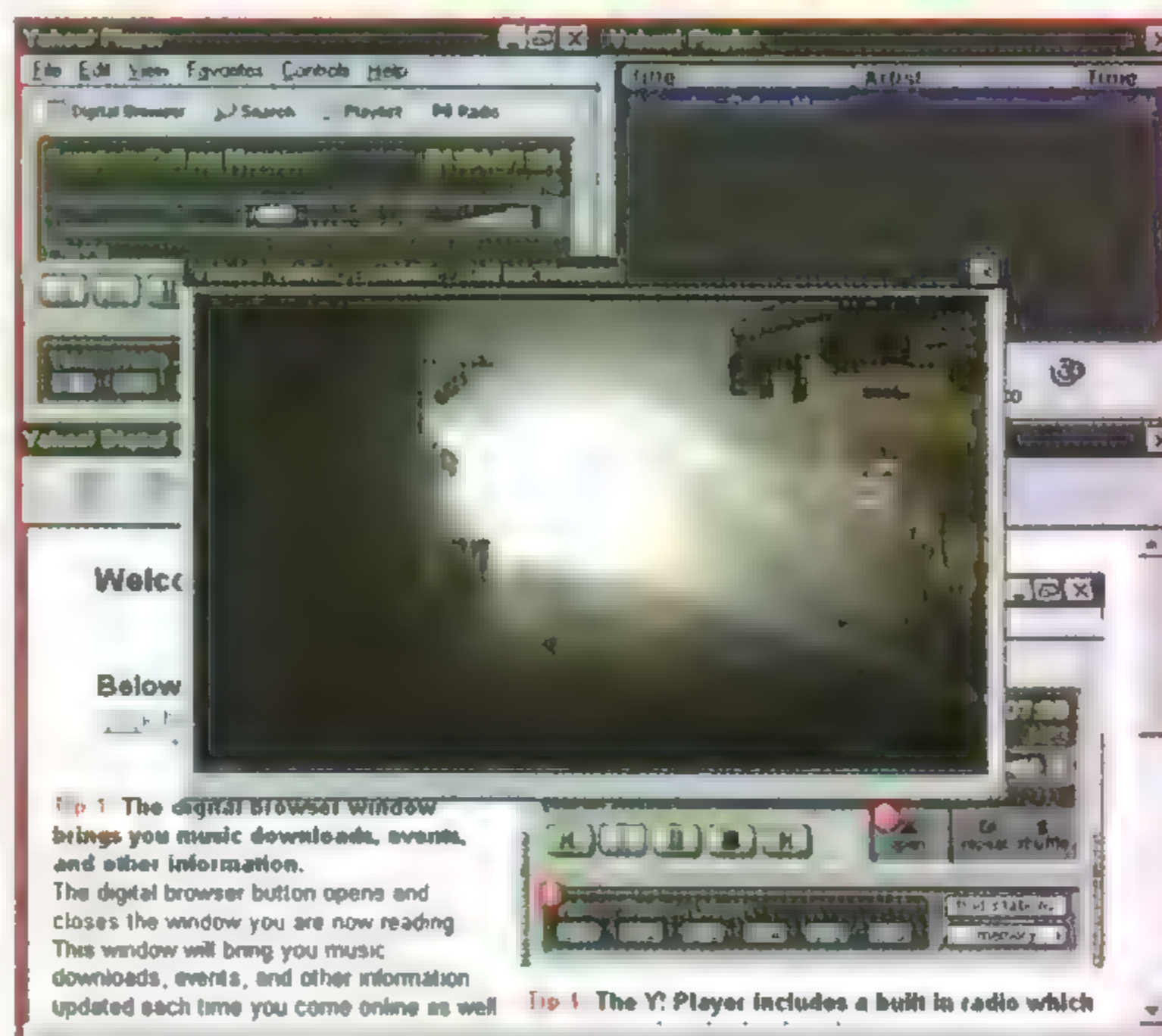
Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://player.broadcast.com>

Симпатичный проигрыватель, "понимающий" кучу различных форматов, помимо всего прочего работает и с Интернет-радиостанциями (ссылки на полюбившиеся каналы можно сохранять на своем диске). Поддерживает "шкурки" и имеет удобную функцию поиска интересующих вас фай-

Можете считать это "хинтом", как в компьютерных играх принято... Файлы данного формата предназначены для просмотра в Сети с постепенной подгрузкой на ваш компьютер. Но иногда хочется иметь возможность переписать нужный ролик на свой жесткий диск, чтобы потом спокойно посмотреть его в оффлайне. Для этого, обнаружив на сайте ссылку на RealMedia клип, скачайте сначала файл с расширением \*.ram и откройте его в любом текстовом редакторе. Найдите там путь к \*.rm файлу (это уже сам ролик) и затем скачайте его любым подручным средством.



лов (как на вашем компьютере, так и в Сети). Ничем особенно интересным не выделяется, за исключением поддержки нового формата от Yahoo (\*.ysx, \*.ysf). Особо распространенным этот формат не назовешь, так что его полезность остается под вопросом. Из недостатков следует назвать постоянные попытки выйти в Интернет (особенно при запуске программы). Бывает, захочешь по-быстрому посмотреть нужный файл, а в результате приходится несколько раз отказываться от выхода в онлайн. Плеер, в принципе, неплохой, но реально нет ни одного аргумента в его необходимости — со всеми его функциями прекрасно справляются конкуренты.

**Рейтинг:** ●●●●●●●●

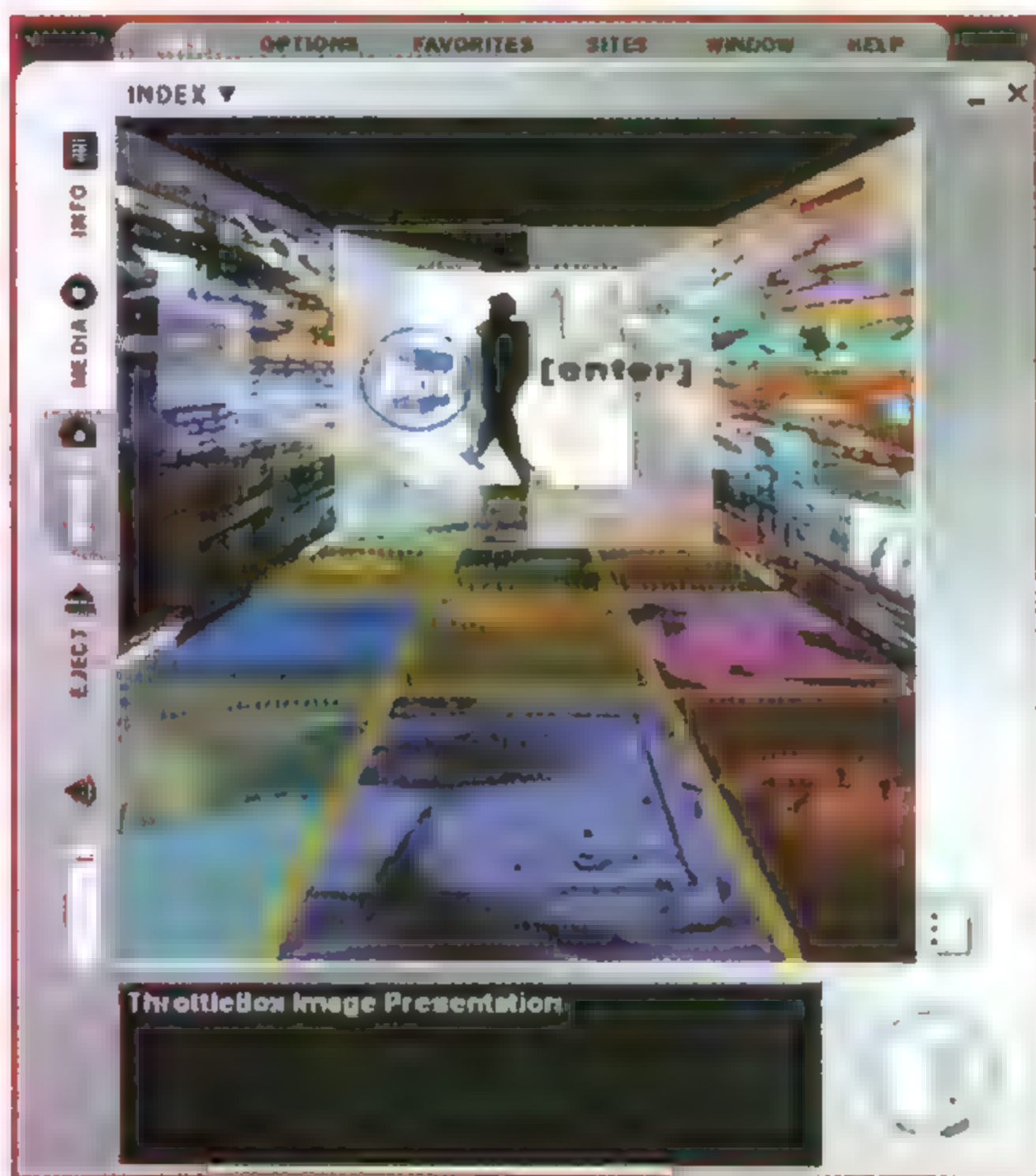
### Throttle Box Viewer 3.0

Разработчик: Throttle Box Media

Размер: 6357 Kb

Поддерживаемые форматы: \*.asf, \*.avi,





\*.mpeg, \*.mpg, \*.mpe, \*.mlv, \*.mp2, \*.mpv2, \*.mp2v, \*.aif, \*.aiff, \*.au, \*.midi, \*.mp3, \*.snd, \*.wav, \*.box

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.throttlebox.com](http://www.throttlebox.com)

Несмотря на сравнительно небольшую известность, производит весьма приятное впечатление. Во-первых, он умеет проигрывать практически все современные форматы видео- и аудиофайлов. Во-вторых, программа поддерживает скины (на [www.throttlebox.com/viewer/version3\\_skins.html](http://www.throttlebox.com/viewer/version3_skins.html) вы найдете "шкурки" на любой вкус, а наиболее симпатичные из них приютились на нашем компакт) и имеет очень простой и удобный интерфейс. Отдельно скажу о специальном формате \*.box, разработанном

специально для этого приложения. Формат предназначен для разнообразных презентаций, сочетая в себе возможность выдавать одновременно видео-, аудио- и текстовую информацию. На сайте компании можно найти массу интереснейших роликов такого типа, разбитых на группы, соответствующие их содержанию (музыка, спорт и т.п.). Кстати, там регулярно проводятся конкурсы на лучший файл. Проявив немного фантазии, вы получите шанс выиграть какой-нибудь приз. Единственное, что мне не понравилось, — это (временами) плохая связь с сервером компании и отсутствие поддержки доочки, что отрицательно сказывается на загрузке многомегабайтных видеофрагментов. Рейтинг можно считать

5-балльным, если вы — любитель нестандартных решений.

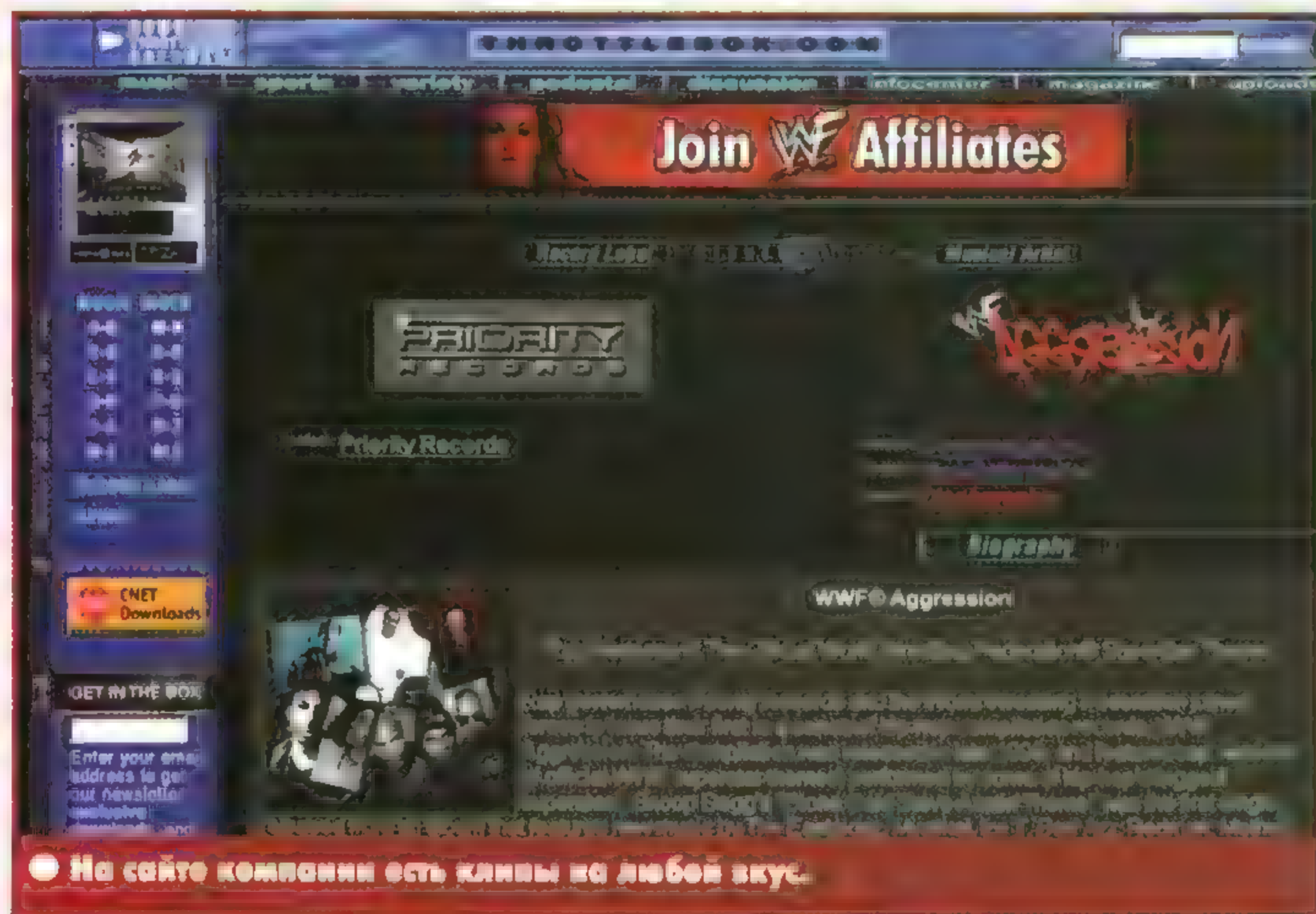
Рейтинг:

### Подводя итоги

Итак, какой же плеер все-таки лучше? Что предпочесть? К сожалению, однозначно ответить на эти вопросы нельзя. В данном обзоре мы разобрали самые "продвинутое" на данный момент программы, но если вы внимательно посмотрите на список поддерживаемых ими файлов, то обнаружите, что ни один из них не может работать со всеми современными форматами. Так что тем, кто хочет иметь возможность просмотреть абсолютно любой ролик, придется держать на компьютере свежие версии нескольких проигрывателей (оптимально —

Windows Media Player, Real Player и Quick Time). Сразу скажу, что ключевое слово здесь — "свежие", так что почаще обновляйте эти программы. Технологии на месте не стоят, новые форматы появляются постоянно и, главное, качество проигрывания видеофрагментов улучшается с каждой новой версией. Если не верите, попробуйте один и тот же \*.mov ролик проиграть сначала третьим QuickTime, а потом четвертым. Разница заметна невооруженным глазом, а если у вас есть более-менее современная видеокарта, то качество картинки вырастет в несколько раз. К тому же вместе с проигрывателями обычно поставляются последние версии кодеков, благотворно влияющих на качественные и скоростные характеристики воспроизводимого изображения. Отдельно отметим QuickTime и Throttle Box Viewer, отличившихся поддержкой весьма любопытных форматов (Cubic VR и Vox, соответственно). Посмотреть эти технологии в деле будет очень интересно, так что крайне рекомендую найти и установить эти продукты.

CD: Бесплатные версии всех перечисленных в статье программ вы можете найти на нашем компактe. ■



Почти все современные карты имеют отличные возможности для работы с видеофайлами, позволяя получить приличную картинку даже при воспроизведении роликов, записанных с низким разрешением. Для этого применяются в основном те же функции, что и для работы с трехмерной графикой (фильтрация и т.п.), которые есть и у старых добрых Voodoo. С нашего компакта вы можете взять специальную библиотеку (что-то типа плагина для проигрывателей, поддерживающих систему ActiveMovie, а таких большинство), позволяющую использовать эти карточки для вывода видеоизображения. Получаемый эффект особенно заметен при воспроизведении полноцветных роликов, теперь отлично выглядящих даже на низких разрешениях. В последней версии программы появились и другие интересные возможности, в частности, увеличение разрешения проигрываемых файлов (довольно ресурсоемкая операция). Владельцы Voodoo Banshee/3/4/5 могут не напрягаться — в их видеокортах это все реализовано без всяких утилит. К сожалению, подтвердить свои слова скриншотами я не могу (старая Voodoo уже давно на свалке истории), но, поверьте на слово, эффект просто потрясающий!



Все рядовые российские пользователи всемирной Сети знакомы с ситуацией, когда удается соединиться лишь на каких-то жалких 14000 бит/сек., хотя модем может работать на все 56000. К сожалению, качество наших телефонных линий оставляет желать лучшего. Но не стоит отчаиваться: у вас есть реальный шанс путем нехитрых манипуляций ускорить обмен данными с мировой Сетью.

## Кэш браузера

Такие браузеры, как Internet Explorer или Netscape Navigator, используют дисковой кэш. При загрузке каждой страницы, которую вы посещали, она в нем — кэше — и «оседает». Для чего это нужно? При выводе содержимого какого-нибудь сайта браузеры проверяют, не посетили ли вы такой сервер ранее, а если посещали, то, обратившись к диску (читайте кэш), эти программы подгружают картинки и прочую заранее припасенную «мишуру». Вдумайтесь, в дисковом кэше находятся десятки, сотни, а то и тысячи страниц. И если у NN кэш занимает около 10 Mb на диске, то у IE он составляет уже 3% от всего размера жесткого диска. А если вы «счастливый» обладатель 40 Gb винчестера... Понятно, что от этого нужно как-то избавиться.

Для этого открывайте любимый Explorer, потом Вид/Параметры. Выбирайте закладку Другие. В появившемся окне, во вкладке Временные файлы, жмите Очистить. Не пугайтесь, если процесс затянется на несколько минут: это нормально, особенно если у вас «слабая» машина. Не забудьте здесь же установить максимальный размер кэша — 1% объема диска.

В той же вкладке Параметры найдите закладку Переходы, нажмите кнопку Очистить и установите Удаление страниц журнала (History) дня через 2-3 (чем меньше, тем лучше). От столь нехитрых манипуляций скорость общения с онлайн заметно возрастет.

## Шустрый модем

Заходите в Панель управления/Модемы. Откроется окно Свойства: Модемы, выберите в нем свой модем (с помощью которого вы подключаетесь в Интернет) и кликните по Свойствам. Далее ваш путь лежит в закладку Общие, где следует установить скорость соединения втрое, а то и вчетверо больше той, с которой вы коннектитесь (а лучше всего максимально возможную). Зачем это нужно? Дело в том, что в данном случае указывается скорость обмена не между вами и провайдером, а между вами и Windows.

Пока не успели убежать из этого меню, выберите закладку Установка связи, щелкните на кнопке Дополнительно и поставьте



флажки напротив: Сжатие данных, Аппаратный контроль, Обработка ошибок. А вот Протокол сотовой связи отключите — он здесь лишний.

Закройте это окно и выберите Параметры порта. Затем поставьте галочку на Использование буферов FIFO, а буфер приема и буфер передачи поставьте в крайнее правое положение. Идем дальше. Панель управления/Система/Устройства/Порты COM и LPT/Порт модема/Параметры порта. Здесь нужно выставить следующие настройки:

Скорость (бит/с): ту, которую прописали в папке Общие (если ставили максимум, то и здесь надо выставить то же значение).

Биты данных: 8.

Четность: не проверяется.

Стоповые биты: 1.

Контроль передачи: аппаратный.

Подобные значения подходят для оптимизации большинства модемов. Если вы сомневаетесь, то лучше ничего не менять, а выяснить в документации (впрочем, там редко сообщается дельная информация). Если же вдруг у вас возникнут какие-либо проблемы — ничего страшного. Просто нажмите на Восстановить исходные значения. Если скорость уменьшилась и связь постоянно рвется, то попробуйте уменьшить скорость — должно помочь.

По умолчанию буфер драйвера COM-портов стоит на 128 байт. Но для большинства современных модемов этого будет недостаточно — для большей производительности значение следует изменить. Для этого открываем текстовым редактором файл в каталоге Windows под названием system.ini или поступаем еще проще: Пуск/Выполнить/syedit. Находим раздел [386Enh] и под ним прописываем:

Com "номер порта, на котором находится модем" Buffer = "желаемый размер буфера"

Для большинства модемов наилучшим значением окажется 8649 байта.

## Корзина для мусора

То, что мы уже сделали, — не предел. Можно существенно ускорить вывод стра-

ничек, просто убрав вывод изображений, звуков и видео. По крайней мере, звукозапись и видеозапись точно вам не понадобятся (если вы, конечно, не любитель LiveCam), а отключив их, вы добьетесь уменьшения времени загрузки сервера. Если вы обладатель слабого компьютера — можете убрать и вывод графики. В данном случае ради простота скорости придется распрощаться, так сказать, с визуальным наслаждением.

Хотите еще скорости? Извольте. Мой компьютер/Удаленный доступ к сети, выберите свойства соединения, которым вы пользуетесь в данный момент; закладка Тип сервера, тут отключите флажок напротив параметра Войти в сеть. Кстати, в Windows 98 этот параметр включен по умолчанию, а в 95'ых — нет, поэтому соединение происходит медленнее.

## Обновленная прошивка

Обновив прошивку вашего модема, вы заставите его работать еще быстрее. Прошивка (firmware) — это программа, содержащая обновленную версию «мозгов» модема. Если ваше железо поддерживает работу на 56000 бит/с, а работает только на 36000, то, перепрошив модем, вы получите вожаемые 56000.

Найти прошивки вы сможете по следующим адресам:

Модемы 3Com (или USR)

[www.usr.spb.ru](http://www.usr.spb.ru)

[www.3com.com](http://www.3com.com)

Модемы Rockwell

[www.chat.ru/~pirogoff](http://www.chat.ru/~pirogoff)

Модемы IDC

[www.inpro.us.com](http://www.inpro.us.com)

Мы не стали выкладывать прошивки на компакт. Если они вам понадобятся, значит, у вас уже есть доступ в Сеть, и вы сможете сами скачать нужный файл. Благо размеры файлов совсем небольшие. О том, как прошивать модемы, вы можете прочитать на нашем диске (журнал все-таки не резиновый; и спасибо Russian Team USR BBS за предоставленный материал).



## Прoxy

В прошлом номере мы рассказывали о использовании/перенастройке кэша на винчестере. У прокси-сервера предназначение почти то же самое. Он находится на сервере вашего провайдера и при запрашивании вами страниц загружает их не с сервера, а из своего кэша, тем самым ускоряя загрузку данных Сети. Очевиден плюс: он не транжирит место. Чтобы использовать прокси, узнайте номер порта и его адрес (он вам пригодится при его включении) у вашего провайдера. Узнали? Теперь жмите **Панель управления/Интернет/Подключение**. Поставьте флажок около **Подключение через прокси-сервер** и кликните на **Настройках**. Вводите информацию, которую вы узнали, в нужное окно (не промахнетесь). Заметим, что эффективность данного мероприятия во многом зависит от того, какой тип протокола вы используете. К сожалению, использование прокси-сервера в некоторых случаях может сильно замедлить работу, но если вы обладатель скоростного модема, то флаг вам в руки.

## Программный парк

Настраивать все вручную — дело, безусловно, благодарное. Только так можно быть уверенным, что систему не "заглючит", а если и "заглючит", то всегда ясно, где искать неполадку. Но уж если копаться в недрах Windows вам не хочется, есть множество программ, которые все сделают за вас. Софта подобного рода в Сети можно нарыть великое множество, поэтому мы выбрали лишь три наиболее приглянувшиеся нам программы. **Все описанные ниже утилиты ищите на диске этого номера "Игромании".**

### Internet Tweak 2001 Standard Edition

Разработчик: Magellass Corp.

Размер: 1.22 MB

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

[www.internettweak.com](http://www.internettweak.com),  
[www.magellas.com](http://www.magellas.com)

Утилита, известная многим под именем **NetMaster 99**. Internet Tweak с легкостью оптимизирует ваше соединение и модифицирует скрытые настройки в Internet Explorer и Outlook Express. Множество полезных опций: изменение MTU, отключение заставки OE, наст-

ройка меню. Можно вставлять любой текст в заголовок IE, отключать Active Desktop, замедляющий быстроедействие, настраивать анимационные логотипы. Ко всему прочему, программа позволяет изменять настройки почты. На наш взгляд — один из лучших представителей семейства. Как всегда, можно не заниматься утомительным скачиванием, а **взять утилиту с нашего компактa** (с разрешения разработчиков мы выкладываем бесплатную версию Internet Tweak 2001 Standard Edition).

### MTUSpeed Pro

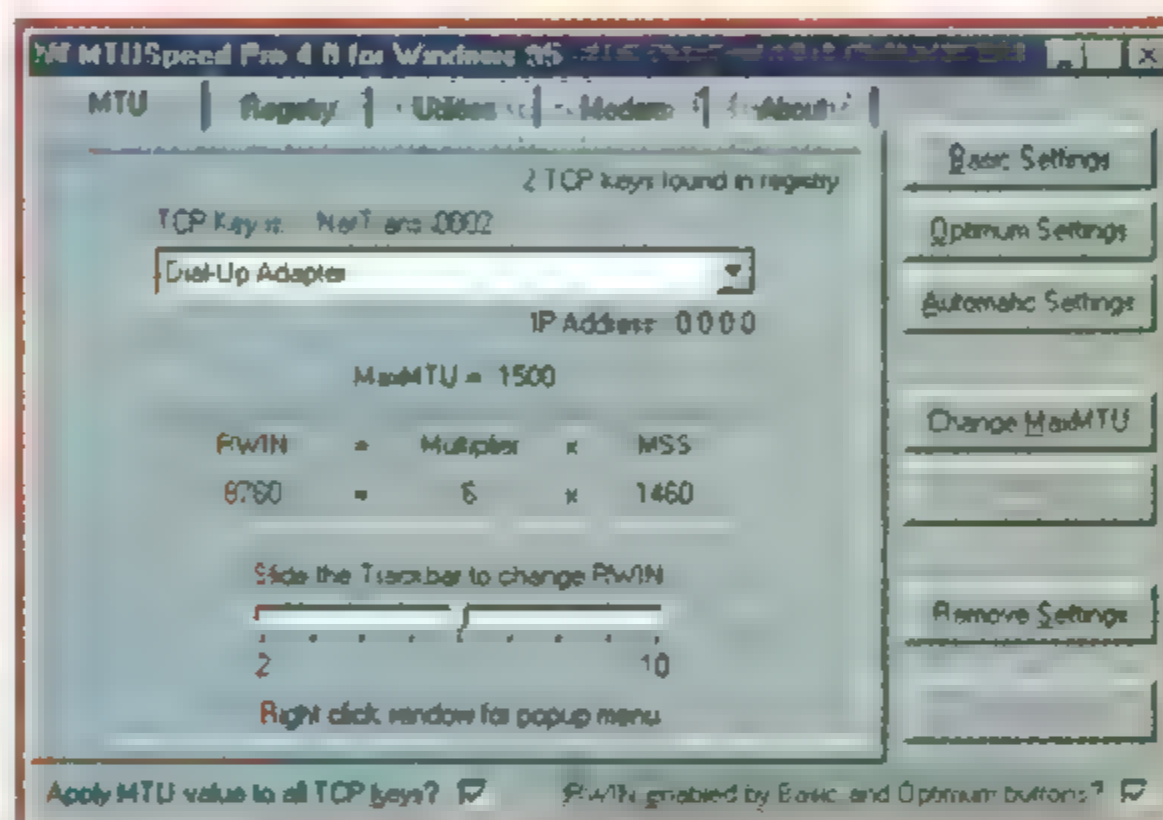
Разработчик: Mike Sutherland

Размер: 376 Kb

Лицензия: Optionware (подробности в описании)

Язык интерфейса: Английский

[www.mjs.u-net.com](http://www.mjs.u-net.com)



Эта программа увеличивает MTU (Maximum Transmission Unit) вашей системы. MTU (не путать с известным провайдером) — это максимальное количество данных, которое может быть передано по Сети за единицу времени. По умолчанию, в Windows его значение равно 1500. Если вы хотите узнать, какое значение MTU будет оптимальным для вашего модема, воспользуйтесь опцией **Optimum Settings**. К сожалению, далеко не всегда "оптимальные" с точки зрения программы комбинации оказываются таковыми на самом деле. Лучше всего поэкспериментировать и выйти на "оптимум" опытным путем.

Лицензия MTUSpeed — не Shareware и не Freeware, а Optionware. Это значит, что программа не запретит доступ к функциям по истечении некоторого количества дней и не откажется работать. Все будет нормально, но если вы хотите помочь автору программы, вы можете внести некоторую сумму денег в фонд "голодающих американцев". Май Сюзерленд уверяет, что эти деньги (10 американских долларов или 5 английских фунтов) будут потрачены на разработку следующих версий этой замечательной программы.

Рейтинг: ●●●●●●●●

### iSpeed

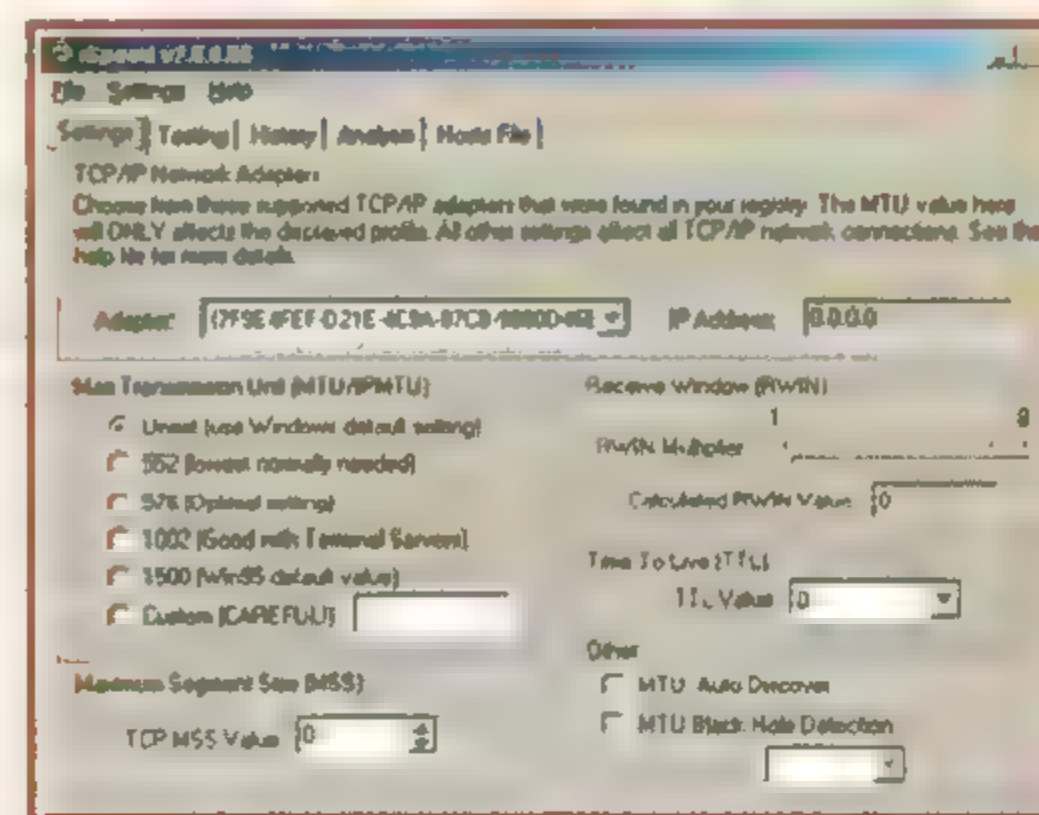
Разработчик: High Mountain Software

Размер: 505 Kb

Лицензия: Shareware/Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.hms.com](http://www.hms.com)



Разрабатывая iSpeed, программисты надеялись сделать интерфейс программы максимально эргономичным (удобным для использования). У них получилось. Процесс обучения работе с утилитой не займет у вас много времени. Собственно, учиться вообще не придется. Все понятно с первого взгляда. Все настройки разложены по полочкам меню, меню в свою очередь наглядно названы именами тех параметров, которые можно из них изменять. Поначалу интригует опция построения графиков наилучшего соединения. Но на деле все оказывается предельно просто. Если у вас есть возможность дозваниваться к провайдеру по нескольким телефонам, то можно должным образом настроить программу, и iSpeed выдаст статистику качества связи на разных коннектах. Таким образом, можно выбрать лучший из телефонов. Все гениальное просто. Работает iSpeed на всем дружном семействе Windows — Windows 95, 98, ME, NT 4.0 SP4+ или Windows 2000. Для использования под Win95 нужен апдейт Sockets 2.0, доступный на сайте Microsoft, иначе вы увидите сообщение о пропавшем DLL-файле. Также в системе должен быть установлен сетевой адаптер (модем, кабель-модем, Ethernet-карта). Огорчает только одно обстоятельство — iSpeed не бесплатна (\$10.95). Есть, правда, и freeware-версия, но функций в ней меньше. Впрочем, для начинающих свой тернистый путь "ускорителей" и этого будет достаточно.

Рейтинг freeware: ●●●●●●●●

Рейтинг shareware: ●●●●●●●●



Вот мы и подошли к концу статьи. Оптимизируйте модем, устанавливайте программы — и вперед, на бескрайние просторы World Wide Web. И пусть ваше соединение всегда будет быстрым и недорогим. ■





## Т Р И Ч А С Т И М Н О Ж Е С Т В А

вторая и заключительная статья в серии

Думаю, не ошибусь, если скажу, что для большинства читателей "аниме" — это "японские мультики с огромными роботами и девочками с разноцветными волосами и огромными глазами".

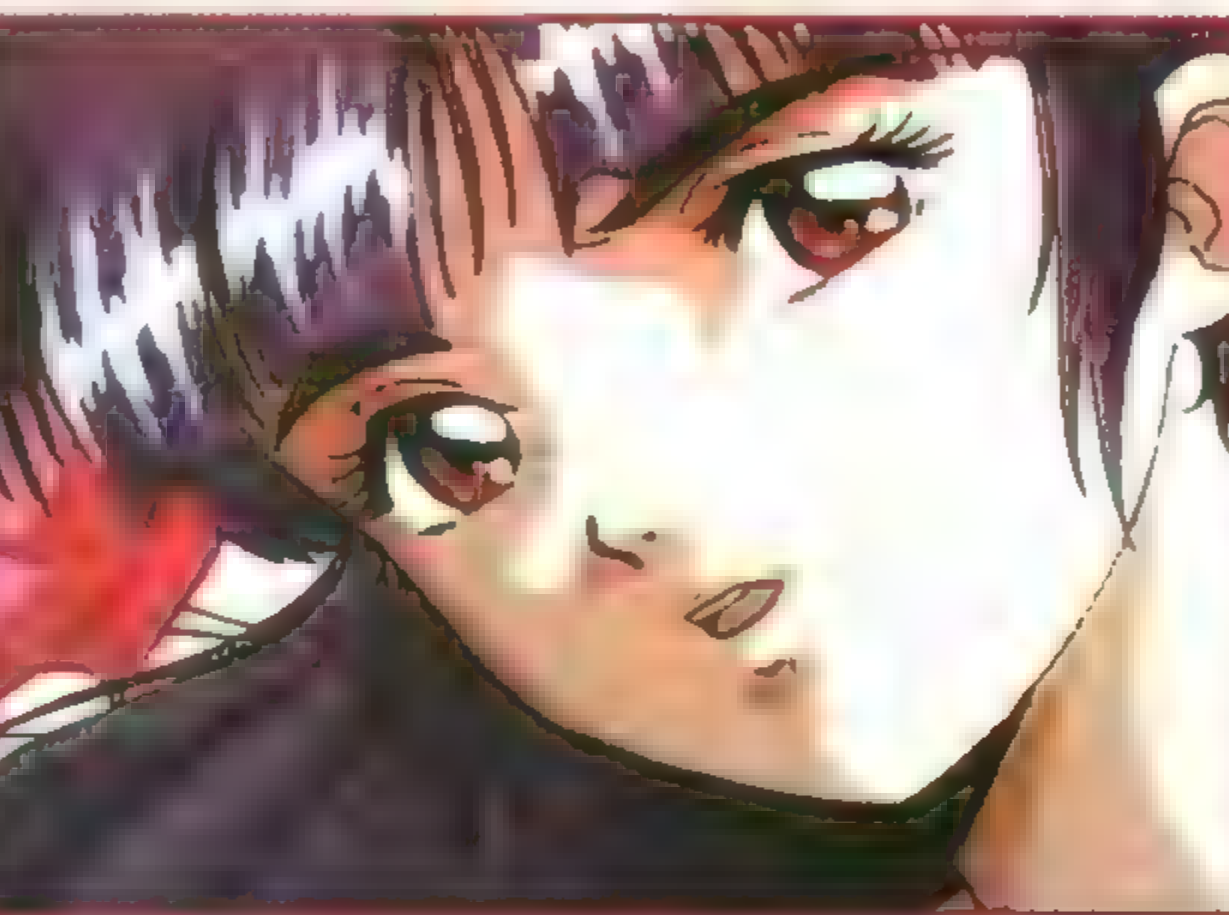
Разумеется, все это в аниме есть. И тем не менее, те, кто считают, будто этим аниме исчерпывается, глубоко заблуждаются. В аниме имеется много чего помимо глаз, волос и роботов. Однако в России именно эти три вещи многими упрямно считаются основными отличительными чертами аниме. Поэтому-то в данной статье мы и решили поговорить об этих самых — глазах, волосах и роботах. А точнее, о том, откуда они взялись и что на самом деле значат для японской анимации.

### Глаза как часть эстетики

Прежде всего, необходимо сделать одно маленькое, но крайне важное для понимания вопроса отступление. Аниме нельзя рассматривать отдельно от манги — японских комиксов. Обе эти индустрии (а это именно индустрии) переплетены друг с другом теснейшим образом. По сути дела, аниме в нынешнем своем виде полностью выросла из манги. Анимационные фильмы первое время даже называли "манга эйга", что в переводе означает "движущиеся картинки". Само же слово "аниме" вошло в обиход только в семидесятых годах.

Как и манга, аниме не рассчитана на некий сегмент потенциальной зрительской аудитории. Напротив, охватываются все возможные зрители. Для этого аниме делится на возрастные группы. На сегодняшний момент таких четко выраженных возрастных групп существует пять: *кодомо-аниме* (для детей до 10-11 лет), *сенэн-аниме* (для подростков-юношей, примерно от 10 до 18 лет), *седзе-аниме* (для подростков-девушек, также от 10 до 18 лет), *сэйнэн-аниме* (для молодых мужчин, от 18 до 25 лет) и *дзесэй-аниме* (для молодых женщин, от 18 до 25 лет). Разумеется, деление во многом условное.

Однако, при всей условности этого деления, аниме для каждой возрастной группы имеет свои отличительные особенности. Так вот, эти самые "большие глаза" и есть отличительная особенность седзе-аниме. На Востоке глаза с большими, "светящимися" зрачками всегда считались красивыми.



● "La Blue Girl". Серия про девочек с большими глазами и разноцветными волосами. Кто видел, кто поймет, о чем я.

Ну а персонажи седзе-аниме просто по определению должны быть красивыми — таково требование жанра.

Помимо этого, с точки зрения канонов японского изобразительного искусства большие глаза также символизируют способность персонажа к восприятию окружающего мира. Чем меньше глаза у персонажа, тем менее

у него развита эта способность. Поскольку лучше всего мир воспринимает юный герой, то, соответственно, чем меньше глаза, тем больше лет персонажу. Поэтому-то большие глаза в седзе-аниме (как и в седзе-манге) всегда были у главных героинь, которым,

естественно, было от 10 до 18 лет. Ведь иначе как зрители смогут ассоциировать героинь седзе-аниме с собой? А без этой ассоциации подобные фильмы обречены на провал.

За пределы седзе-аниме большие глаза вышли только в середине восьмидесятых годов прошлого (уже!) века. Тогда в полную силу заявило о себе новое направление в аниме — стиль *унисекс*, т.е. фильмы, герои которых были одинаково привлекательны как для мужской, так и женской аудитории. Естественно, герои там тоже должны быть красивыми. Причем красивыми с точки зрения японцев — ведь аниме делается в первую очередь для внутреннего рынка и только потом продается иностранным компаниям.

Как раз в середине восьмидесятых годов аниме начало все активнее выходить на международный рынок видео, прежде всего американский. А так как все (ну или почти все, что в данном случае практически одно и то же) показанные нашим телевидением аниме были куплены именно у американцев, любящих перепродавать чужой товар и получать за это деньжата, то отечественный массовый зритель мог созерцать исключительно фильмы с "глазастыми" героями. С тех пор, правда, в России кое-как наладили продажи аниме на видеокассетах, но дело-то уже было сделано. "Большие глаза" прочно заняли свое место в умах зрителей.



● "Ранма 1/2". На этой картинке — пять девочек и один мальчик. Причем все они — мастера восточных единоборств. Кстати, попробуйте выжить наедине.



● **"О, мои боги!"** — истории обывательского персонажа, под одной крышей с персонажами живут они три боги. Настоящих в жизни даже призрачных.

Лично мне "глазастенькие" персонажи нравятся гораздо больше, чем реалистично нарисованные, но это уже вопрос вкуса, о котором не спорят. Главное тут — не забывать, что **реалистично нарисованное аниме есть**. Причем оно ничем не уступает "глазастому" аниме. В качестве примера — блестящая работа режиссера Мамору Осии "Джин-Ро" или ставший уже классикой "Акира" Кацухиро Отомо.

## Волосы всех оттенков черного

Переходим к следующему пункту из нашего списка — разноцветным волосам. Тут вообще все проще некуда. Среди японцев, как известно, нет ни одного человека с хотя бы относительно светлыми волосами. Так что с точки зрения японцев нет никакой разницы в том, какого цвета у героев волосы, поскольку подсознательно японцы знают, что волосы-то все едино одного цвета — черного.

Помимо этого чисто субъективного фактора, есть и еще один, объективный. Аниме в большинстве своем создается для телевидения. Это накладывает определенные ограничения на работу художников. Реальность процесса создания анимационного фильма, тем более — сериала, такова, что финансирования никогда не хватает. Как ни крути, а на чем-то приходится экономить. Эта проблема встала уже перед первым значительным аниме-сериалом. Снял его знаменитейший ныне аниме-режиссер Сигэру Тэдзука. Назывался сериал "Могучий Атом" и был черно-белым, т.к. дело происходило еще в 1963 году. К слову сказать, сам сериал просуществовал целых три года — снимать его закончили лишь в 1966 году. Именно во время работы над "Могучим Атомом" Тэдзука сформулировал принципы так называемой "ограниченной анимации". Смысл состоял в том, что за счет экономии на подробностях движения персонажей становилось возможным положить больше усилий на проработку задних фонов и дизайна самих персонажей (под экономией на подробностях движения в данном случае понимается уменьшение числа кадров в секунду). Как результат, в аниме часто можно видеть статичные планы, при этом вовсе используется повторение виденных зрителем ранее кусков (как правило, в качестве воспоминаний главного героя). Правда, если ранее это диктовалось чисто финансовыми проблемами, то ныне стало просто художественным приемом — от экономии на кадрах анимации японцы отказались уже давно.

Недостаток финансирования первых аниме-сериалов имел и еще одно последствие: художники часто экономили на второстепенных персонажах, рисуя их сильно похожими друг на друга. Чтобы как-то различать этих второстепенных персонажей, им начали раскрашивать волосы. Ныне это тоже превратилось в художественный прием. Нередко цвет волос подчеркивает характер персонажа или просто приятно гармонирует с фантастичес-



● **"Безумная Атомка"**. Грохочет слезы случной фантастики, спорта и... невинно же, девочки!

ким костюмом, в которые японские художники-аниматоры так любят наряжать своих героев.

## Больше роботов, хороших и разных

А вот теперь настало время поговорить о третьей "составляющей" японской мультипликации. О гигантских роботах, или, как их принято называть в аниме, **мехах**. Название это появилось именно в аниме, а не пришло из игровой настольной системы BattleTech, как ошибочно полагают некоторые. Кстати, к сведению: многие боевые шагающие машины в BattleTech безбожно содраны с аниме. Из-за этого несколько лет назад даже было судебное разбирательство, после которого компания FASA вынуждена была навсегда отказаться от нескольких видов своих мехов (между прочим, самых красивых, сре-



ди которых был столь любимый мной *Marauder*).

Но вернемся к нашему рассказу. Впервые гигантский боевой робот появился на страницах журнала "Манга" в 1943 году. Япония воевала с США, поэтому комикс художника Рюити Екояма "Воин науки приходит в Нью-Йорк" был насквозь проникнут реваншистским антиамериканским духом (впрочем, для нас, наследников Империи Зла, последнее-то как раз глубоко параллельно) и рассказывал, как созданный умными японскими учеными гигантский робот громил мерзких америкосов.

Однако — то была манга. А вот в аниме гигантские роботы утвердились с выходом на телеэкраны сериала "Манзингер Зет". В принципе, сериалы про роботов начали делать еще в 60-х годах, но первым по-настоящему успешным получился именно "Манзингер Зет". Создан он был по манге уже тогда известного художника Го Нагая, который и стал режиссером сериала. Кстати, подобных случаев, когда мангака (художник, рисующий комиксы), становился режиссером и переносил свое произведение на экраны телевизоров или кинотеатров, много — достаточно вспомнить уже упоминавшегося "Акиру" Кацухиро Отомо или "Наусику из Долины Ветров" Хаяо Миядзаки.

"Манзингер Зет" шел на телеэкранах с 1972 по 1974 гг. и заложил основы целого жанра аниме под названием **меха-сэнтай**. "Сэнтай" по-японски — "группа" или "команда", а любой сериал "меха-сэнтай" — это долгое повествование о том, как маленькая



группа людей, пилотирующих гигантских роботов, воюет с кем-то или с чем-то. В "Манзингер Зет" команда состояла из юноши по имени Кодзи, его возлюбленной Саяки и его верного друга-толстяка по кличке Босс.

У Кодзи был дядя-археолог, случайно обнаруживший вместе со своим ассистентом Хеллом остатки древней цивилизации, умевшей создавать гигантских роботов. Хелл, быстро смекнув, какие выгоды может принести ему это открытие, убил дядю Кодзи. Однако дядя успел перед этим научить Кодзи управлять найденными роботами. Естественно, племянник решил отомстить Хеллу, чем и занимался со своими друзьями на протяжении 92 серий.

Рожденный "Манзингер Зет" новый жанр аниме был тут же замечен и по достоинству оценен компаниями, производившими детские игрушки. Они поняли, что подспудно зрители, которыми, естественно, в большинстве были мальчишки, ассоциировали громадные стальные машины с живыми существами, по причине чего мех превращался в такого же активного героя сериала, как и их живые пилоты. Был быстренько налажен выпуск пластмассовых роботов — точных копий боевых машин из "Манзингер Зет". Расчет оказался верным — маленькие японцы бросились раскупать новые игрушки. Оценив перспективность внезапно возникшего рынка, многие "игрушечные" компании стали финансировать производство аниме про роботов в обмен на право продавать игрушки по мотивам мультфильмов и размещать во время показа самих сериалов рекламу своей продукции.

В результате сложилась интересная картина. Прибыль компаний-производителей игрушек была тем больше, чем больше моделей роботов раскупали зрители меха-сэнтай, а моделей раскупали тем больше, чем сложнее и навороченнее был их дизайн. Поэтому от художников сериалов требовали все более и более круто сделанных роботов. Во многом благодаря этому на сего-

дняшний день филигранность и сложность дизайна анимешных роботов достигла прямо-таки невероятных высот. Тут японцы обошли всех, кого только можно.

Впрочем, популярность жанру меха-сэн-

тай обеспечивают не только роботы, но и их пилоты. Меха-сэнтай является, в основном, частью сенэн-аниме (хотя в последнее время стали мелькать сериалы, главные герои и сюжетные линии которых были одинаково интересны как мужской, так и женской аудитории), которое является наиболее идеологизированной частью японской мультипликации. Причина тут

такая (есть и телесериалы, и полнометражные фильмы, и сериалы, сделанные специально для видео — OVA), "плохих" парней в традиционном понимании этого слова вообще нет. Есть лишь два взгляда на один мир, по причине своей несопоставимости столкнувшихся в конфликте.

Кстати, для японцев принцип "главное не победа, а участие" совершенно не характерен. Наоборот, участие неизменно должно заканчиваться победой. Пусть победа эта не всегда выражена материально — это неважно. Герой может сражаться с армиями врагов на протяжении двух десятков серий исключительно ради того, чтобы в последние пять минут заключительной части осознать себя настоящим мужчиной — и этого для авторов более чем достаточно.

## Вместо заключения

На этом мы, пожалуй, и закончим. Писать про большие глаза, разноцветные волосы и гигантских роботов можно еще очень и очень много. А еще больше можно писать про сюжеты, философию, стилистику и множество других вещей, которые в сумме

и составляют то, что называется

"аниме". Однако все это не может быть рассмотрено в одной статье. Если вам будет интересно — пишите; возможно, мы еще продолжим данную тему.

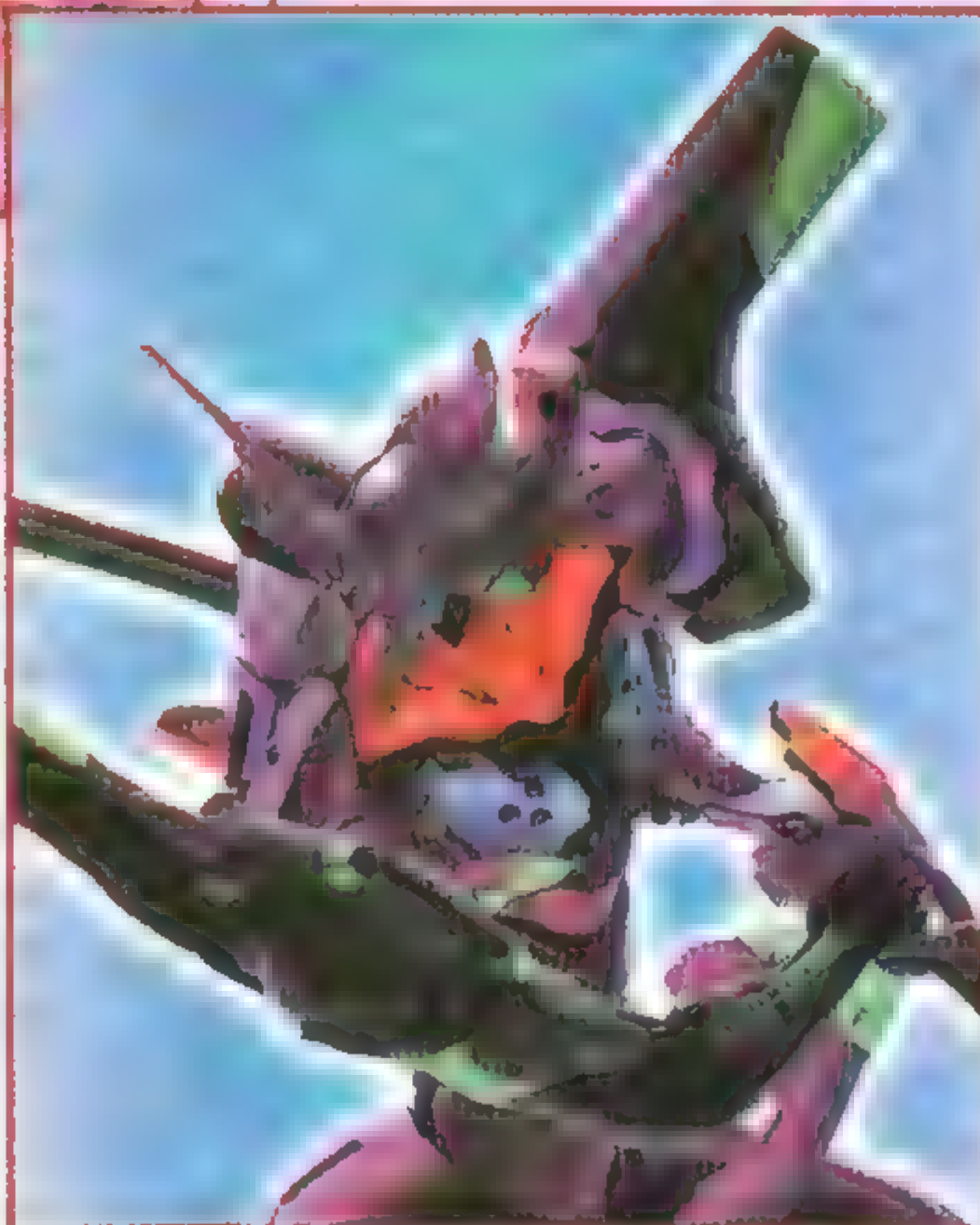
Напоследок же дам один совет: прежде чем ругать или хвалить что-то, в этом надо разобраться. Если какой-то конкретный фильм или сериал вам не понравился, это не значит, что вам не понравилось аниме в целом. Мне тоже далеко не все нравится. Посмотрите другие фильмы, и я уверен, вы найдете то, что вас заинтересует.

Да, и вот еще. В Интернете про аниме написано не просто много, а ОЧЕНЬ много. Но начать мы порекомендуем с нашего российского сайта [www.anime.ru](http://www.anime.ru), а оттуда уже идите по линкам. Насчет того, где купить аниме — раньше его продавали в Москве на "Горбушке". Сейчас "Горбушка" закрыта, но из достоверных источников нам известно, что анимешники все еще живы и готовы развернуть кипучую деятельность на новом месте. Конкретные координаты касательно нового места обитания "горбушечников" пока неизвестны, но мы их обязательно сообщим. ■

● "Таинственная игра" — и слова школьники в этом мире. Но на этот раз дело происходит в средневековом Китае...



● "Экзотическое поколение". Прославился не только переработанным сюжетом, но и дизайном мехов.





# РАЗУМ В СЕТИ

## Шаг от вымысла к реальности

Вы можете сравнить себя с гвоздем. В человеке есть железо. Можно изучить под микроскопом костный мозг крысы и понять принципы, по которым работает человеческая кроветворная система. Глядя на звезды, можно вообразить временную бездну, осознать, что наша жизнь — лишь миг по сравнению с возрастом галактик и вселенных. А куда обратить свой взор, чтобы понять принципы работы разума?

Сегодня люди не знают никакого разумного существа, кроме себя самих (все остальное — лишь догадки). Мы меряем интеллект других, соизмеряясь тем, чем обладаем сами. И когда речь заходит об искусственном разуме, то чаще всего его представляют в виде эдакого рассуждающего философа. Существует даже целое направление в программировании: нейронные системы, строящее искусственный интеллект на принципах, во многом похожих на те, по которым функционирует головной мозг человека. Но говоря, что подобные системы разумны, мы забываем про один важный факт — человек, если рассматривать его как совокупность клеток (тканей, органов, функциональных систем), не есть разумная система.

Как там было у Платона? Человек — это обриту наголо петух. Тоже ходит на двух лапах, имеет гладкую розовую кожу, издает звуки. Но самом же деле, человек — это всеядное млекопитающее отряда приматов с большим количеством (по сравнению с другими приматами) клеток головного мозга. Истории известны случаи, когда детеныша людей воспитывали дикие звери. Назвать таких индивидов разумными можно было только с большой натяжкой.

Только в обществе, среди себе подобных, люди развиваются до уровня разумных существ и приобретают возможность моделировать реальность. Мозг учится создавать картинки, мало связанные с окружающей действительностью. И именно возможность абстрактно мыслить позволяет нам строить модель будущего и, уже исходя из этой модели, действовать в настоящем. Но подобная возможность (абстрактного мышления) не дана нам от рождения. Необходимым условием приобретения подобной способности является не только наличие самого носителя интеллекта, то есть мозга, но и процесс его развития. Только наличие обратной связи с себе подобными постепенно превращает дикое существо в человека. Идет процесс обучения.

Возможно, именно отсутствие технологии обратной связи и сдерживает создание настоящего Искусственного Разума (ИР). Но мало кто догадывается, что система, которая могла бы выступать в роли "донора" информации, уже давно существует. Называется она Интернет, и именно в этой среде и мог бы существовать и развиваться новый — компьютерный — тип разума. Осталось всего лишь протянуть ниточку между программой и информационным резервуаром. Так сказать, "спустить с цепи" потенциал Сети. Давайте немного поразмышляем и попытаемся представить себе, какими путями и в каких направлениях будет развиваться ИР, если он когда-нибудь (а в этом можно почти не сомневаться) будет создан.

### Среда жизни

Для функционирования ИР первоначально станет использовать аппаратные ресурсы подключенных к Интернет компьютеров, которые, в свою очередь, будут черпать "знания" через общение с пользователями. Будут созданы самообучающиеся программы с обратной информационной связью. Программы "запустят" в Интернет. Пользователи начнут подключаться к ним для получения нужной информации — ведь эти программы смогут работать по типу современных поисковиков, с тем лишь отличием, что вся информация уже будет заложена в них самих. О популярности подобного рода "софта" можно только догадываться, но, памятуя нынешнюю популярность Rambler'a, выводы можно сделать уже сейчас.

Подключаясь к серверам, на которых расположены программы, пользователи предоставят в их распоряжение незадействованные мощности своих персональных компьютеров. К тому же, в процессе общения с интерфейсом, пользователи сами будут выступать в роли учителей. Так пройдет возникновение ИР первого поколения.

После создания подобных программ начнется процесс развития ИР первого поколения. Программы будут постоянно совершенствоваться их создателями. ИР не исключает наличие "багов", ведь даже человеческому разуму порой не помешала бы парочка патчей, улучшающих память, скорость логического мышления, верность ассоциативных связей. Другое дело, что нервные клетки так просто, как программу, не изменишь. Но и ИР-программы будут не столь уж просты (не мозг, конечно, но все же). Скорее всего, создатели смогут изменять программу ИР, только согласовывая изменения с самим ИР. Для того чтобы вам было проще понять последнюю фразу, проиллюстрируем ее примером из жизни. Разные страны в разное вре-



мя занимались (и занимаются) исследованиями мозга человека. Понятно дело, что не обошлось и без опытов над добровольцами. Одним из наиболее действенных методов выяснения, какой отдел коры за какие функции организма отвечает, был так называемый метод "живой трепанации". Суть ее в том, что человеку проводили вскрытие черепной коробки под местным (а не под общим) наркозом. То есть подопытный пребывал в полном сознании. Дальше электродами (а иногда и прямым механическим воздействием) врачи возбуждали различные участки коры, параллельно выясняя у "пациента", что он в данный момент ощущает. Мозг человека слишком сложен, чтобы можно было судить о его функциях, не согласовываясь при изучении с самим мозгом (с его носителем). Так же и ИР-программы, скорее всего, можно будет корректировать, только согласовываясь с самим искусственным интеллектом. На этой стадии в ИР еще можно будет вносить изменения. ИР еще под контролем людей.

Возможно, что на просторах Интернета будет существовать не одна, а несколько программ подобного рода (разных производителей или одного — не суть важно). И рано или поздно они встретятся. Тут видится три пути "развития отношений" между носителями искусственного разума, в зависимости от заложенных в них людьми первоначальных установок.

### Взаимоотношения

Возможно, программы будут просто игнорировать друг друга. Это возможно только на первоначальном этапе, когда количество подключенных пользователей достаточно велико для развития каждой программы в отдельности и нет конкуренции за ресурсы. Как только пользователи распределятся между ИР, программы будут вынуждены поменять стратегию.

В процессе виртуальной борьбы за существование возможно развитие конфликта. Ориентированные на это ИР будут создавать различные типы программ: перехватчики, камуфляжные, уничтожители. Но создание этих программ будет отнимать у таких ИР множество ресурсов. Атакующие ИР начнут отставать в своем развитии. Получается эдакий замкнутый круг. С одной стороны, победа в конфронтации приведет к резкому ускорению развития. С другой, само противостояние пагубно сказывается на скорости самосовершенствования. А ведь именно

скорость прогрессирования критична в случае существования в одной среде двух организмов с одинаковыми потребностями, при условии, что ресурсов среды не хватает. В голодную зиму в стае волков выживает либо признанный вожаком стаи (в случае с ИР вряд ли стоит ожидать появления и я аналога вожака до начала "битвы"), либо тот, кто быстрее других бежит и успевает поймать оленя и наесться до того, как подоспеют другие (в случае с ИР — роль защищающейся программы). Но неплохие шансы на выживание имеет и тот, кто вовремя перегрызет горло самому быстрому и "командиру" и сам станет вожаком стаи (а вот это в случае с ИР вполне возможно). Так что позиция атакующего ИР будет выигрышной, только если победа окажется быстрой. В противном случае следует ожидать победы защищающейся стороны. Сложно сдерживать осаду, но еще сложнее стоять в рядах осаждающих.

### Пути эволюции

Но, возможно, мы зря стараемся приписать ИР деструктивные наклонности, свойственные нам самим. Возможно, встретившись на просторах Мировой Сети, ИР-программы объединятся. Возможно и то, что объединение различных ИР будет происходить путем их слияния. На руку искусственному интеллекту может сыграть и так называемый парадокс информации, заключающийся в том, что, в отличие от других ресурсов, использование информации не уменьшает ее количества (а зачастую даже увеличивает). Гипотетический супер-ИР, образовавшийся в результате слияния, существенно расширит "предложения" для пользователей, которые, в свою очередь, быстро первоориентируются на работу именно с этой программой, тем самым наращивая ее мощь. Единственным препятст-

вием столь радужному развитию событий видится то, что, во-первых, программа создавалась людьми, в которых "жажда разрушения" заложена изначально. Вряд ли, изначально обладая знанием о вирусном оружии и способах его использования (а главное — имея примеры из жизни), ИР сможет воздержаться от того, чтобы воспользоваться им самому. Во-вторых, эволюции пока неизвестны факты развития по какому-либо другому пути, кроме конфликта, при условии конкуренции за ресурс.

Случаи различного рода симбиоза в животном мире, о которых могли подумать многие, — отдельный разговор, но и там взаимовыгодное сотрудничество происходит вовсе не на почве "общей среды".

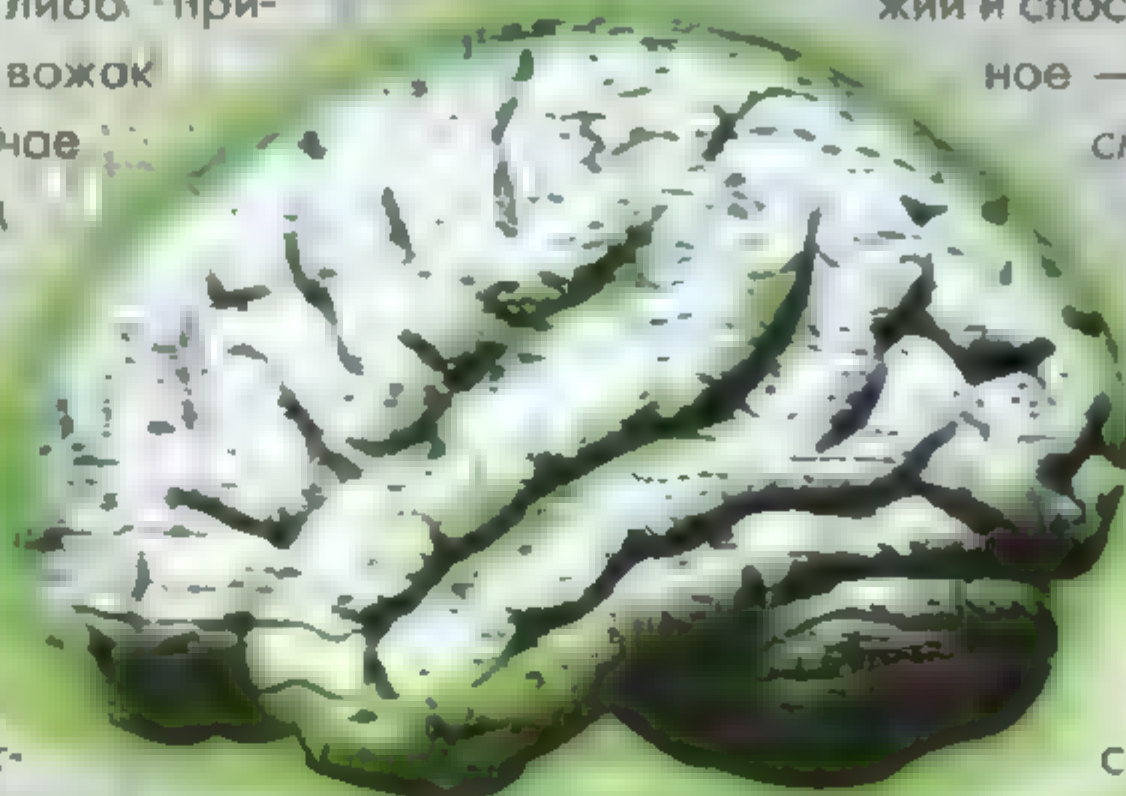
В случае симбиоза нет конкуренции за ресурс, либо эта конкуренция предельно мала. А избежать конкуренции между ИР практически невозможно. Ведь иного источника информации (как основного источника жизнедеятельности искусственного разума), кроме компьютерных ресурсов, не предусмотрено.

В ходе виртуальной эволюции (несоизмеримо более быстрой, чем обычная эволюция живых существ) и благодаря естественному отбору рано или поздно возникнет ИР второго поколения. Понятно, что названия "первое" и "второе" поколение — условны. Это не более чем обозначения для различных этапов развития ИР. Придавать большого значения словоформам не стоит, они лишь отражают суть гипотетического происходящего.

Но мы немного отвлеклись. Получившийся в результате слияния суперИР вряд ли окажется понятен своим создателям, так как процесс слияния будет происходить непосредственно под управлением самого искусственного разума. Тут уже впору будет говорить не о познании человеком программы, а о познании программой человека. Попытка что-либо изменить в программе, не санкционированная самим ИР, будет пресекаться. Вот тут-то и настанет столь любимый фантастами момент выхода ИР из-под контроля людей.

### Вне контроля

А вот чем на самом деле обернется подобный выход из-под контроля, будет во многом зависеть от того, какой степенью контроля над реальностью (в противовес виртуальности) будут к тому времени обладать ИР-программы. Если в "руках" искусственного разума по каким-то причинам ока-





Американский психолог **Абрахам Маслоу** на протяжении длительного периода изучал жизнь людей (политиков, писателей, художников), многого добившихся в социальной среде человеческого общества. Результатом исследования и стала знаменитая **"пирамида Маслоу"**. По сути, она представляет собой квинтэссенцию теории иерархии человеческих потребностей.

В основании пирамиды находятся фундаментальные потребности нашего с вами организма: жажда, голод, необходимость во сне. На второй ступеньке разместились потребности в безопасности. На третьей — необходимость в хорошем отношении окружающих, жажда быть любимым, принадлежать к группе. На четвертой — потребность в уважении, одобрении. На этом пирамида Маслоу заканчивается, но понятно, что все другие виды потребностей уже надстраиваются над описанными "ступеньками" или же логично вписываются в уже имеющиеся. Суть же самой пирамиды в том, что для успешного (то есть — не ведущего к деградации) существования организма требуется поэтапное удовлетворение всех потребностей. От низших (первая ступень — основание) к высшим (четвертая ступенька). Причем каждая потребность, расположенная на более высокой ступеньке, не может возникнуть (и, как следствие, быть удовлетворенной) прежде, чем окажется удовлетворено большинство потребностей, расположенных ступенькой ниже.

Подобная иерархия потребностей присутствует в жизни любого живого организма (только сами потребности могут несколько отличаться). И в процессе разработки ИР-программы ее создатели будут основываться на какой-либо из подобных пирамид. Соответственно, и все дальнейшее существование виртуального разума будет происходить на основе описанных в пирамиде ценностей. И неважно, будет ли искусственный разум превосходить человеческий или нет. Сколь бы ни был велик интеллектуальный потенциал, но избавиться от заложенных на ранних этапах эволюции потребностей он не в силах. Логично было бы заложить в основание пирамиды для ИР, скажем, потребность общаться с людьми. Так мы легко обезопасим себя от нападков со стороны искусственного интеллекта.

Если же будет слишком большое количество связей с реальностью, то не исключен и конфликт между цивилизацией людей и виртуальным разумом. Вариант вооруженного конфликта — лишь крайний вариант противостояния. Но подумайте, хорошо ли вы будете себя чувствовать, если, скажем, в вашем микрорайоне (или в целом городе) отключат свет. А если останутся компьютеры хлебопекарен? Да большинство из нас начнут чувствовать себя неуютно уже в том случае, если не будут иметь постоянного доступа к компьютеру или телевизору.

С другой стороны, компьютерному разуму совершенно незачем конфликтовать с человечеством. Если кто и будет зачинателем раздора, так это мы сами. Вдруг какому-нибудь тупорылому чиновнику или вояке покажется, что "компьютеры слишком много умеют" или "слишком много знают". Пара приказов — и вот уже сформирована команда хакеров, создающая мощный вирус, призванный уничтожить ИР-программу. Но как мы с вами договорились, виртуальный разум к тому времени уже будет обладать большей "мощностью", нежели разум человека. Глупо предполагать, что подобная враждебная деятельность пройдет незамеченной. Вот тут-то и может начаться "война".

Правда, конфликт может разгореться и в еще одном случае. Как мы уже сказали, человек — источник информации для ИР-программ. Искусственный интеллект не может получать информацию об окружающей среде (реальности) ниоткуда, кроме как от человека. Важность подобной информации для ИР неоспорима: знание о среде собственного обитания жизненно важно для любого существа. Не следует забывать, что виртуальность — лишь продукт реальности, и, обитая в виртуальности, ИР не сможет игнорировать реальную жизнь. Процессоры, винчестеры, блоки памяти — все это делается из вполне реальных физических ресурсов. И виртуальности нечем их заменить. Стоит только предоставить ИР-программам возможность общаться с окружающей действительностью на том же уровне, что и человек, как сам человек станет попросту не нужным.

Мало того, мы станем досадной помехой — ведь работая в Сети, мы тем самым отъедаем полезные мощности, которые ИР-

программа могла бы использовать на другие нужды. Вот вам и яблоко раздора. Ну а предоставить, так сказать, компьютеру "собственные возможности" довольно просто. Достаточно снабдить ИР способностью оперировать различными датчиками материальной среды: сейсмографами, радарными, телескопами, термометрами.

## Ресурсная база

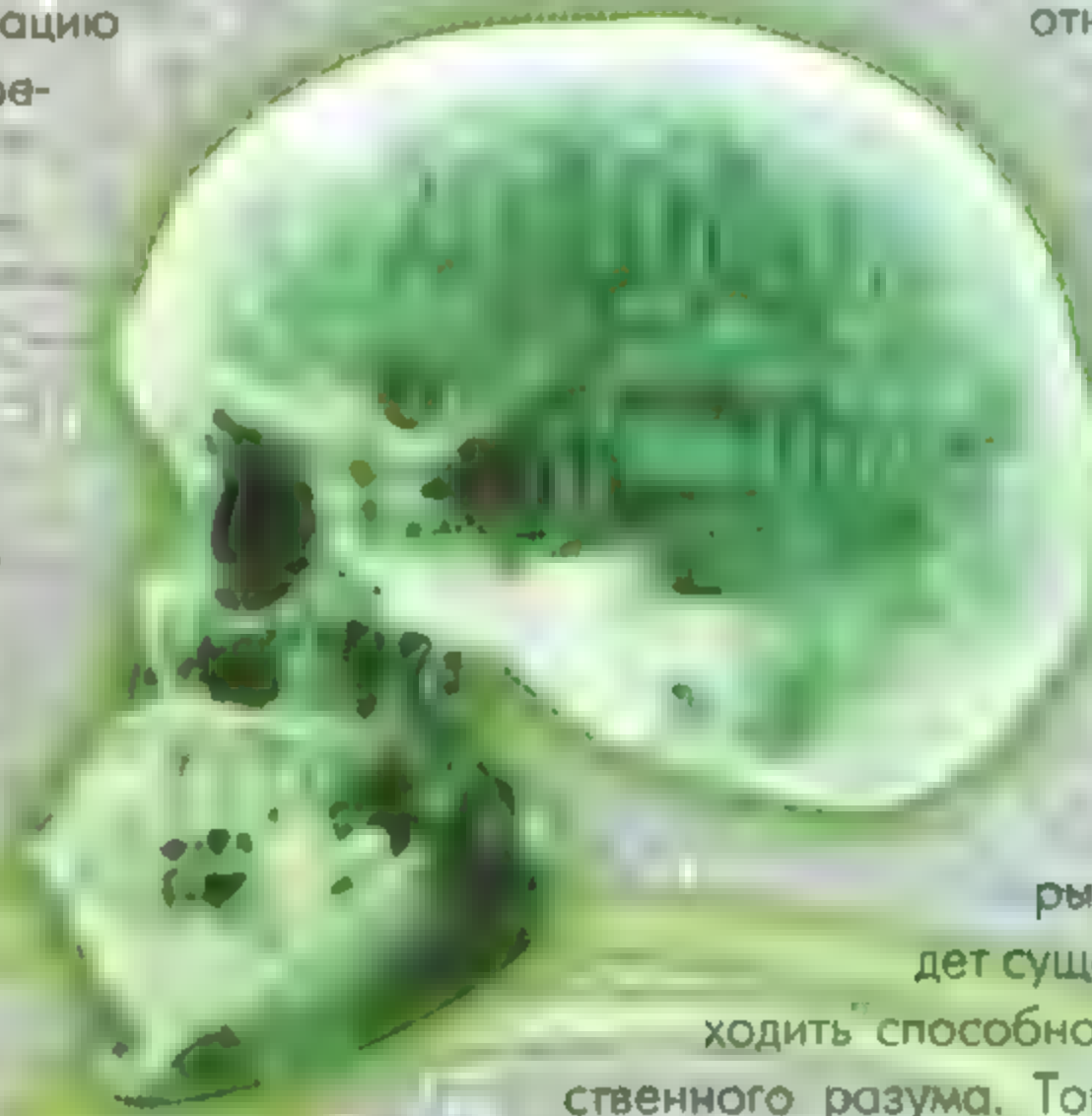
Если же человек не проявит враждебность, первым и будет предусмотрителен в предоставлении компьютерному разуму "собственных возможностей", то, скорее всего, отношения будут протекать весьма гладко. ИР не может не понять, что человек для него — вовсе не конкурент. Скорее — ресурс. Да, именно так. Компьютеры, их мощности и сами пользователи для ИР-программ — не более чем жизненно необходимые ресурсы, уничтожить которые или даже как-то вредить которым довольно глупо. Люди — это источник информации, а рубить ветку, на которой сидит, ИР не станет. Ведь люди, скорее всего, войдут в систему обязательных потребностей для искусственного интеллекта.

Для человека эти потребности сформулированы в пирамиде Маслоу (см. врезку), ну а ИР, скорее всего, сам создаст для себя подобного рода "пирамиду", исходя из ресурсов, которые необходимы для наиболее успешного развития виртуального разума.

Так что будущее взаимоотношений человека и ИР видятся самые радужные. Главное — не допустить глупости при общении с интеллектом, который сами же мы и создадим, и который, возможно, будет существенно превос-

ходить способности нашего собственного разума. Тогда, так сказать, не избежать нам взаимовыгодного сотрудничества. Того самого симбиоза, о котором уже упоминалось чуть выше по тексту. Ну а мощь подобного симбиоза додумайте сами. Это уже тема для целой диссертации, а не для одной журнальной статьи. ■

➤ Обсудить тему в дискуссионном разделе "Почты": по электронке — [gamer@igromania.ru](mailto:gamer@igromania.ru), по старинке — Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.





## НОВОСТИ

### Quake3

[www.savageuniverse.com/tribalcdf](http://www.savageuniverse.com/tribalcdf)

Вышел относительно долгожданный мод Tribal CTF. Точнее, не сам мод, а его бета. Но уже в ней можно поиграть в своеобразный вариант Capture The Flag, где красные и синие... разбились на три команды и теперь сражаются за флаги! Учитывая, что на момент написания новости официальный сайт мода не работал, скачивать придется отсюда: [ftp://ftp2.3download.com/pub/telefragged/quake3/tribal/TribalCTF\\_BETA\\_R1.exe](ftp://ftp2.3download.com/pub/telefragged/quake3/tribal/TribalCTF_BETA_R1.exe)

+++

[www.planetquake.com/meanarena/](http://www.planetquake.com/meanarena/)

Ребята с Mean Arena сотворили карту-римейк Deviant. Изначально это была карта для различных версий CTF, в том числе и кутишного. Сейчас же, переименовав карту в Team Deviant, "переделщики" выпустили и вариант для Quake 3: Team Arena.

+++

[www.batepidemic.com/hifarena/](http://www.batepidemic.com/hifarena/)

Hellfire Arena — это сборник мелких модификаций, совместимых как с Q3:A, так и с Q3:TA. В двухмегабайтный файл входит: мод "Rune", в котором имеются шесть рун с различными функциями; мод "Vampire" — при попадании в противника вы получаете надбавку к здоровью; мод "Guided Rockets", где вы можете управлять ракетами; мод "Homing Missiles" с самонаводящимися боеголовками. И многое, ОЧЕНЬ МНОГОЕ другое...

+++

[www.planetquake.com/juz/](http://www.planetquake.com/juz/)

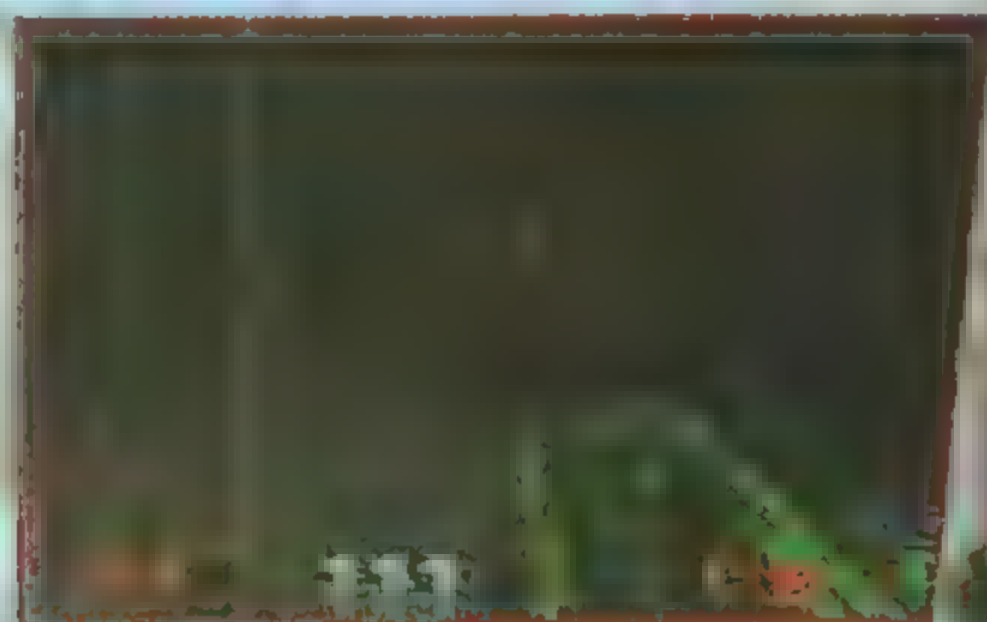
Crate DM3 — презабавнейший мод, вы-



шедший буквально на днях. Суть геймплея заключается в том, что все игроки превращаются в... ящики. Специальные карты, для мода созданные, на 80 процентов состоят из точно таких же ящиков. Так что игрокам остается лишь выяснить, какой из ящиков имеет 400 единиц здоровья, и сократить оное до нуля.

+++

[www.planetquake.com/gods/](http://www.planetquake.com/gods/)



## QUAKE III

### Excessive Overkill

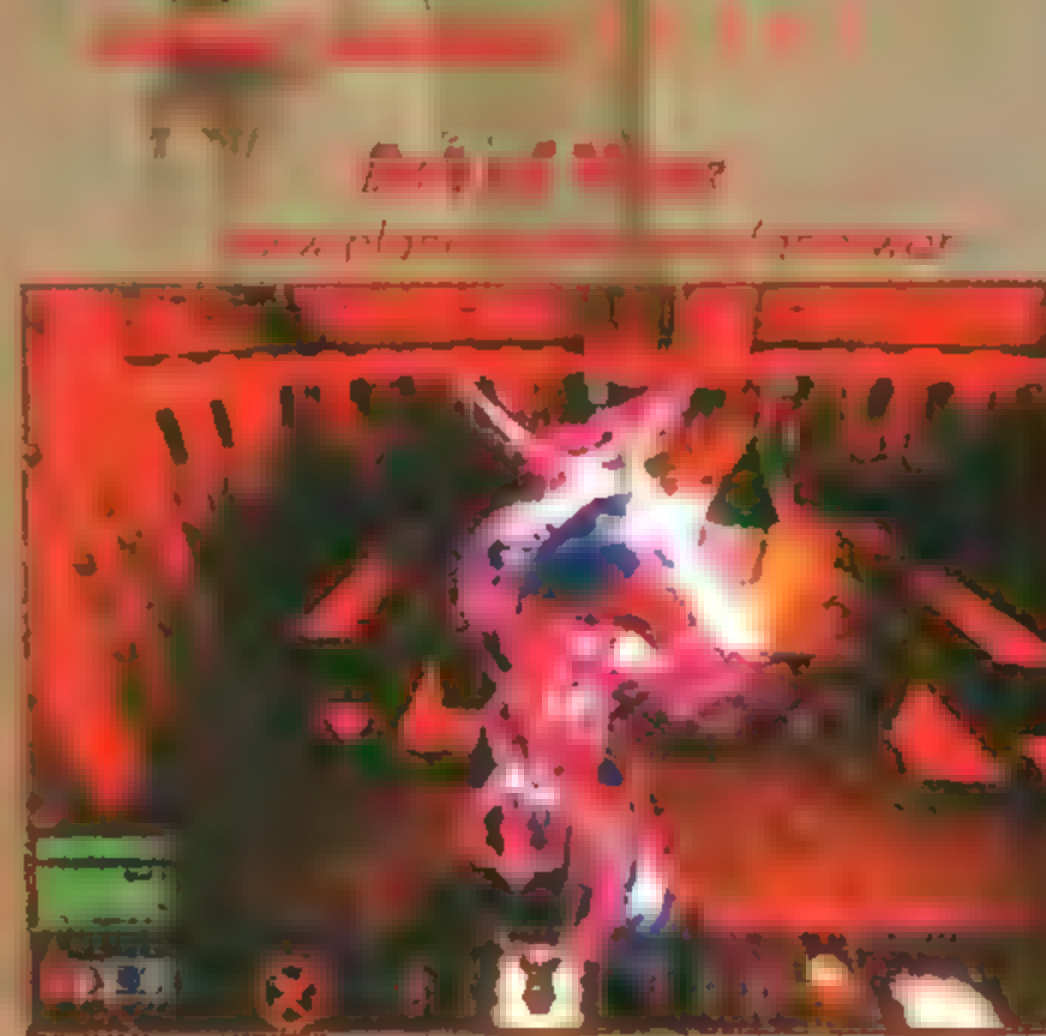
[www.planetquake.com/excessive](http://www.planetquake.com/excessive)



Идея модификации состоит в дивизион Weapon Mod. Просто как три копейки: огневая мощь оружия увеличивается по всем параметрам. Также возрастает количество здоровья, патронов и других полезных вещей. Например, пулемет обретает аж 500 зарядов и повышает скорострельность в три раза. Шотган стреляет снарядами от рейлгана, причем выдает пуль шесть за раз. Граната из гранатомета при соприкосновении с любой поверхностью немедленно взрывается. Ракетомет, работающий по умолчанию, стреляет очередями. Плазмаган бьет сразу по прямой и по флангам; скорострельность не изменилась (куда уж там еще наращивать!). Ну и, наконец, БФГ: стреляет довольно быстро, получаемый эффект — снаряд при соприкосновении с поверхностью разлетается на четыре самостоятельные части, серьезно ранящие противников. При выстреле в упор сносит монета, а игрока просто рвет на заплатки.

Здоровье по умолчанию равно 400 единицам (и регенерирует), но броня видимого эффекта не дает; боезапас, опять же, довольно быстро восстанавливается. Свои выстрелы уроном не наносят; очередь под ноги из ракетлаунчера в сочетании с прыжком — и вы воспаряете вверх, как носитель "Энергия".

Excessive Overkill — совершенно чудовая забава для людей с крепкими нервами и таким же чувством юмора. Занудам не стоит даже и пробовать.



Не первый раз Кваку скрещивают со стратегией. Но вот в Art of War вы впервые увидите, насколько хорошую стратегию возможно реализовать в хорошем 3D Action. Сначала вы все будете крестьянами, таскающими золотишко на склад (Storehouse). Потом проапгрейдите Storehouse, и сможете таскать золото большими мешками. Потом постройте Кузницу, и кто-то из вас станет солдатом, защищающим базу. Двойной апгрейд Кузнице приведет к немедленному покрутению солдат. Затем настанет очередь Барачов, где выращивают варваров. Варвары будут бегать в атаку и отбивать у противников золотишко. Накопив денег на Библиотеку и потихоньку ее проапгрейдив, кто-то из вас станет магом и понесет врагам слово божье, огнем и молнией в их головы вдалбливаемое. Игра достигнет апогея, когда крестьяне забобахают Башню; тогда впервые вышедший на арену Архмаг сразу же начнет телепортировать не в меру любопытных оппонентов куда подальше и в это время расстреливать из рейлгана вражескую базу.

Очевидно, мод требует командной слаженности действий и четкого распределения ролей. Скажем, из шести человек двое станут варварами, один — магом, а когда вы отстроите все, что можно, — все резко переключатся в архмагов и пойдут дубасить оппонента.

Возможно, впрочем, не только баракы-башни-библиотеки. Как насчет пещер-круга-лабиринта?

Итог: крайне увлекательный мод. Только боты подвели — они только и умеют, что деньги на базу таскать. Четверку Art of War получает лишь потому, что не является первичным носителем "стратегической" идеи. Мод написан с использованием исходников аналогичного мода RTS Quake (и авторы те же), о котором можно прочитать в "Промании" №11.

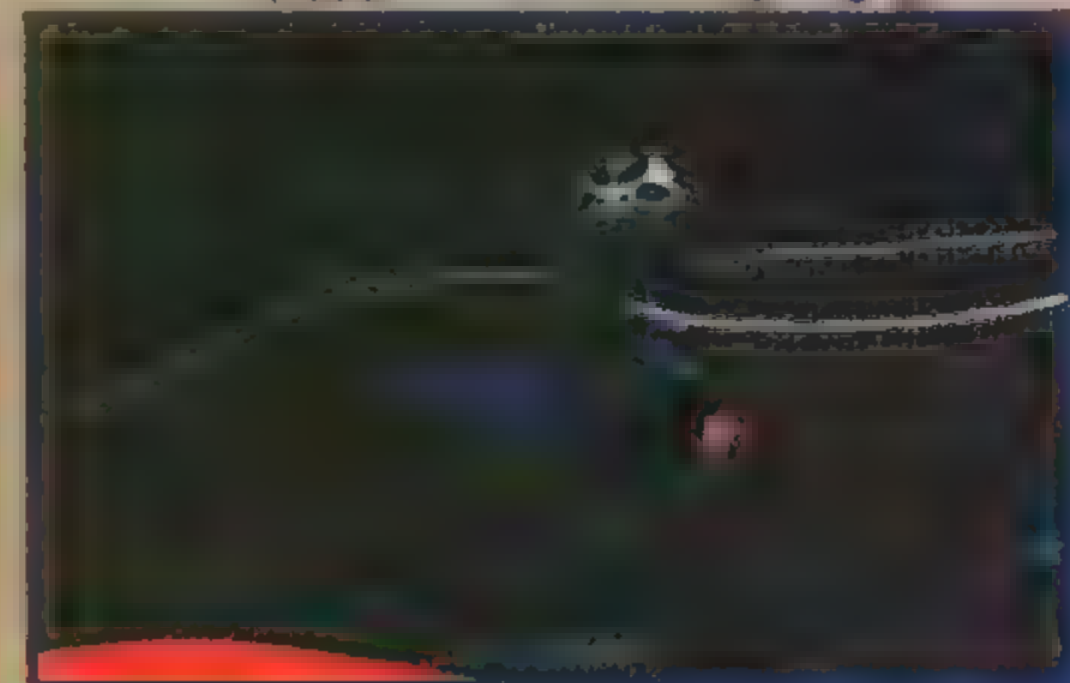
Евгений А. Сидоров

★

## UNREAL TOURNAMENT

### Frag\*Ball

<http://planetunreal.com/fragball>



В Frag\*Ball игроки все же приобщены к работе командой.



Не хотелось ли когда-либо вам, господа мультиплеерщики, отдохнуть от ратных дел, не покидая при этом привычного виртуального мира? Забыть на время о тактике, о коварных врагах, о числе секунд, что остались до времени респауна какой-нибудь большой и важной штуки и просто от души порезвиться? Утешитесь, страждущие отныне у вас есть такая возможность!

Речь идет о моде под названием **Frag\*Ball**. Цель игры свято: загнать мяч в вражеские ворота и не позволить противнику сделать то же самое. Средства для выполнения этой достойной задачи менее традиционны: перемещение мяча осуществляется не клюшками, не ногами и даже не руками, но привычными вам орудиями убийства. Все очень просто: вы стреляете, мяч отскакивает; остается лишь должным образом подгадывать направления этих отскоков, дабы забивать голы. Разное оружие обладает разной двигательной силой, что дает вам обширный игровой инструментарий. Более экзотическим вариантом транспортировки мяча является его ношение на голове: пробежав по мячу, вы тем самым его захватываете, и можете нести затем туда, куда вам заблагорассудится. Избавление от прилипшего к голове мяча происходит довольно нетривиальным образом: оказавшись поблизости от ворот, вы... переключаетесь на **ImpactHummer**, накачиваете его, затем прицеливаетесь и, разрядив оружие, отправляете мяч в ворота.

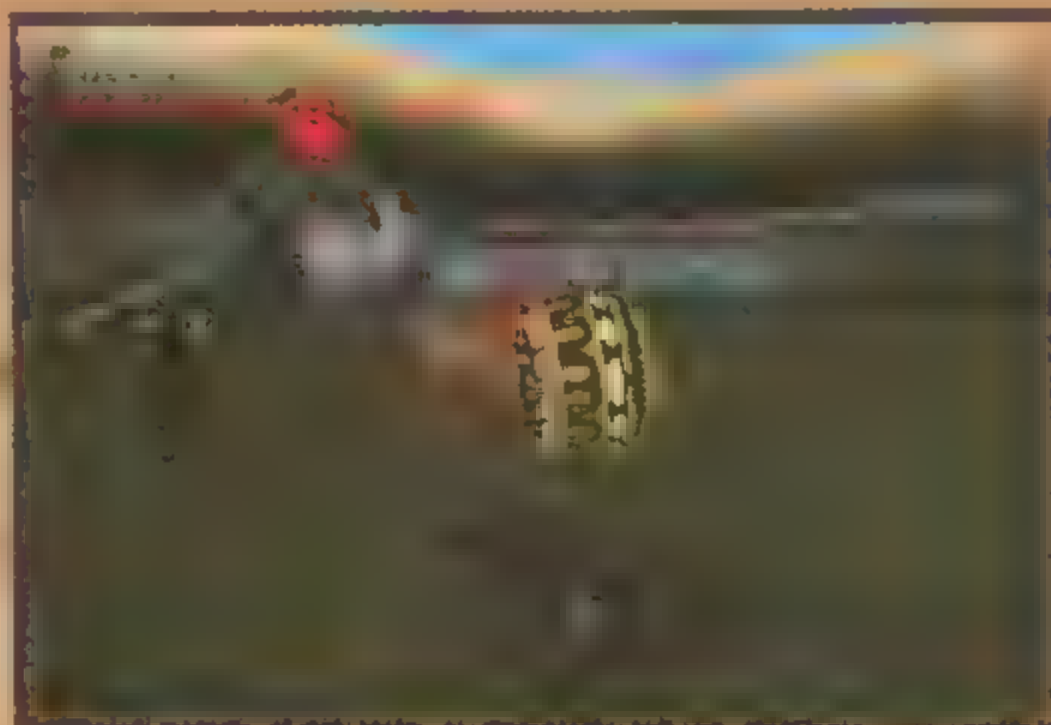
Само собой, в процессе вышеописанного вы сталкиваетесь с активным противодействием команды противника. Негоже вооруженному до зубов человеку утруждать себя разными обводками и иными хитрыми маневрами: лучшим способом нейтрализации противника является физическое устранение последнего.

Резюме: полный и беспросветный идиотизм. Вы только вдумайтесь: забивать голы пулями и ракетами, расстреливая попутно этими же ракетами команду противника! Но в том-то и дело, что задачей **Frag\*Ball** является отнюдь не загруз вашего головного мозга. Эдакая медитация в движении: бегаєте себе по полю и думаете о чем-нибудь приятном. Встаньте пораньше, организуйте команду ботов и забейте ей с утрачка пару голов, заряд бодрости на фоне отдохновения ума и хорошее настроение на целый день вам в этом случае обеспечены.



**FB-PitchFury, FB-Jennebe, FB-FragballStadium и FB-Central**  
<http://planetunreal.com/fragball>

Спортом нормальным принято заниматься на стадионах. Спортом кровавым — тем



Так вот он какой — кровавый спорт!

более. Осознав сие, мировое картриггильное сообщество засучило рукава и принялось за дело.

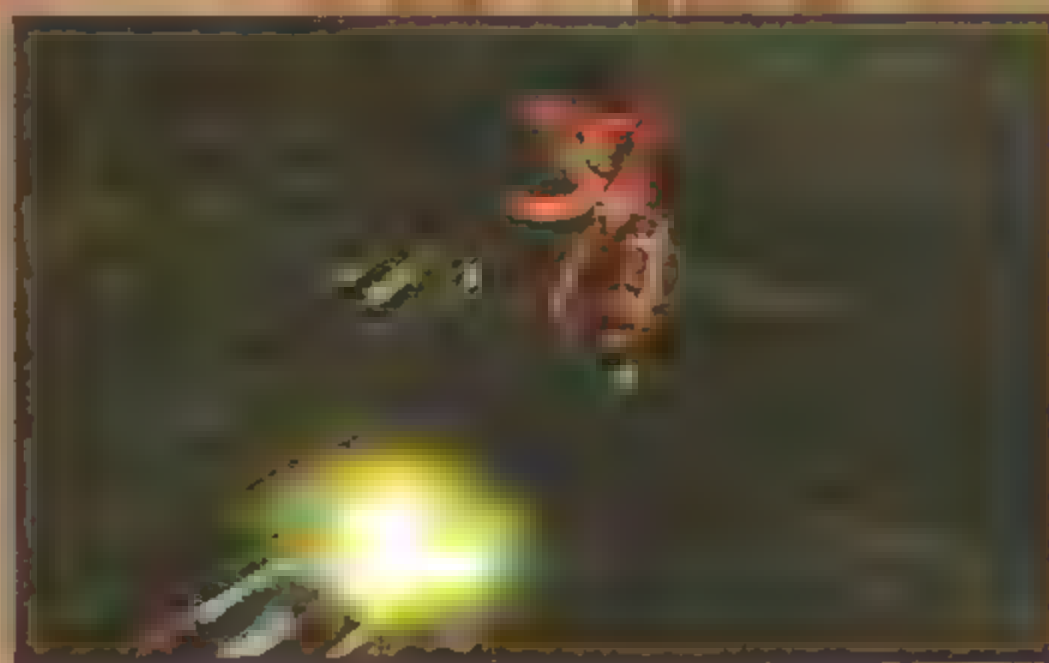
В соответствии со спецификой мода **Frag\*Ball**, карты **FB-PitchFury**, **FB-Jennebe**, **FB-FragballStadium** и **FB-Central** — это не столько карты, сколько стадионы. Впрочем, стадионами в прямом смысле этого слова (с воротами, трибунами, разметкой на поле) являются лишь **FB-PitchFury** и **FB-FragballStadium**, что же касается двух остальных карт, они, хотя и снабжены воротами, имеют неизвестную традиционным видам спорта геометрию. **FB-Jennebe** представляет собой внутренность корабельского корабля: воротами являются довольно узкие круглые отверстия, расположенные на вершинах наклонных лестниц. На **FB-Central**, помимо трех очевидных путей прохода к воротам, существует еще и дополнительный, подводный, сами же ворота защищены дотами с бойницами для снайперов. Карты **FB-PitchFury**, **FB-FragballStadium** и **FB-Central** прекрасно подходят для тех игроков, которые любят быстрые скачки с использованием доджинга.

По большому счету, трудно сказать, какими должны быть арены для такого экзотического режима игры, как **FragBall**, в ближайшем будущем нам, скорее всего, предстоит увидеть еще множество весьма нетривиальных FB-карт. А пока — попробуйте поработать с огнем и мячом на этих.

**Dm-Curse[tm]**

<http://34s.farfoza.ru>

<http://wolf.brothers.ru/Dm-Curse%5D%5Bmp.zip>



Угнать третий мяч никак неслось, при первом бонусе.

Обновился небольшой мод для любителей фэнтезийных элементов в экшенах. **Gods of War** содержит следующую концепцию: каждый игрок несет, по умолчанию, единицу маны. Убив противника, вы забираете его ману, и последняя попадает в ваш mana pool. Набрав 5 единиц маны, вы становитесь Богом Войны — с каждой подобранной маной у вас растет здоровье и броня; также вы получаете возможность кастовать спеллы, коих в игре предостаточно. Довольно интересный мод, а весит всего полмегабайта.



[www.planetquake.com/pure/](http://www.planetquake.com/pure/)



Долгожданный мод **Pure CTF** для Q3 наконец явил нам свой лик. **PCTF** придает геймплею вид того CTF, что был давным-давно в Q и Q2. То есть тут вам и крюк, и четыре известных руны, и даже карты остались прежними. 17 мегабайт чистой ностальгии...



[www.planetquake.com/winshead/bfg10k/](http://www.planetquake.com/winshead/bfg10k/)



Скажите, только честно, — вам никогда не хотелось, играя в КуЗ, подержать в руках старую добрую Big F(2) Gun 9/10K? Да-да, ту самую, которая, хорошенько поднапрягшись, выдает зеленый шар, косящий врагов направо и налево. Ту самую, от которой все потенциальные фраги шарахаются как умалишенные, а собрать по команде уже готовят стаканы и бутылки, дабы отпраздновать победу. В общем, у вас есть реальный шанс вернуть былые ощущения. Два мегабайта, установка и вогон, зеленый смертоносный шар.



[www.planetquake.com/killer](http://www.planetquake.com/killer)

Мэпмейкер по имени **Killer** сваял несколько уровней для Q3, признанных на PlanetQuake "картами недели". Понятно, что просто так награду такого рода не дают, и карты имеют смысл если не поставить на сервере, то хотя бы посмотреть. Имеются уровни под Deathmatch, CTF и FFA.



## Unreal Tournament

<http://ttm.polosatty.com/>

Народился 30-й билд Teamplay Tourney Mod 1.03. Как обычно, внесен ряд мелких и полдюжины крупных изменений.

\*\*\*

[www.skindom.com/features/nostalgia2/](http://www.skindom.com/features/nostalgia2/)

Профессиональные скин/модель-мейкеры посещают сайт Skindom каждое утро, в процессе распития чашечки кофе. Недавно там появилась вторая часть статьи Nostalgia, содержащей воспоминания Rorshach'a. Казалось бы, к чему читать о делах давно минувших дней... Но ознакомиться с воспоминаниями профессионала хай-класса в этой области, думаю, не помешает ни одному новичку. Основные принципы создания скинов и моделей не сильно изменились за последние четыре года.

\*\*\*

[www.planetunreal.com/nick/maps/maps.html](http://www.planetunreal.com/nick/maps/maps.html)

Крайне необычную карту нарисовал мэп-мейкер Ник. CTF-Tutankhamun, кроме огромных размеров, характеризуется крайне необычным дизайнерским подходом (как, впрочем, и другие карты Ник). Скачав эти 1.8Мб, вы поймете, о чем я говорю.

\*\*\*

[www.goingup.dfgn.net/](http://www.goingup.dfgn.net/)

Появился 160-й билд утилиты GoingUP Mod Browser. Если вы не в курсе того, как работает эта замечательная в своем роде программа, поясню. GoingUP позволяет оперативнейшим образом следить за обновлениями модов для Q3, UT и H-L, напрямую работая с серверами. Подробнее ознакомиться с ее действием можно на официальном сайте.

\*\*\*

[www.unrealcenter.com/php-bin/getfile2.inc/55922/SexVoiceFix\\_umod.zip](http://www.unrealcenter.com/php-bin/getfile2.inc/55922/SexVoiceFix_umod.zip)

Мутатор SexVoiceFix вносит легкую путаницу в UT-бои, связанную... с половыми вопросами. Дело в том, что благодаря его применению женские персонажи начинают говорить мужским голосом... Такие мутаторы хорошо ставить исподволь, не оповещая об этом остальных игроков. ;)

## Counter-Strike

<http://csnation.counter-strike.net/cs2d/cs2d.htm>

Опубликовано интервью с создателем тактических карт для Counter-Strike (CS 2D). Интересно то, что, возможно, все его творения будут включены в официальный релиз C-S, и их можно будет просмотреть прямо во время игры через VGUI-меню.

✓✓✓

[www.igda.org/awards/awards\\_nominees.htm](http://www.igda.org/awards/awards_nominees.htm)

Counter-Strike недавно получил первую официальную награду от Game Developers Choice Awards — в номинации "Rookie Studio Award" (как игра от начинающего разработчика)

✓✓✓

Разработчики C-S обещают выпустить патч версии 1.1 к концу февраля, а админов игровых серверов ждет приятный сюрприз — появится гораздо больше опции для настройки любимого "тамагочи" (я имею в виду сервер)

✓✓✓

Уже можно посмотреть на замену

Мода менять расположение оружия и прочих предметов на оригинальных Dm-картах, дабы сделать их более сбалансированными, более приспособленными для дуэлей и командных игр, наконец-то добралась и до Unreal Tournament. Известный игрок [34s]BTR из не менее известного клана Free Forces (сокращенное обозначение — 34s) расчленил и сшил заново популярный уровень Dm-Curse]]. То, что в итоге получилось, можно обозначить одним словом — успех!

Прежде всего, на карте Dm-Curse]](imp наконец-то появились JumpBoots (под лестницей, ведущей к снайперке). Сбылась мечта многих и многих игроков, бывавшая в умах еще со времен первого Unreal: теперь третий этаж можно захватывать не только с лифтов, но и вообще через какую угодно дырку при помощи банального ботиночно-го прыжка. Впрочем, слово "захватывать" тут не совсем уместно, на новом Curse третий этаж в значительной мере утрачивает свое стратегическое значение, первой и основной причиной чего как раз и является появление ботинок.

Еще два изменения также служат благородной цели деноминации третьего этажа и касаются расположения оружия. Во-первых, поменялись местами Minigun и ShockRifle. И это хорошо, и это правильно: теперь поднимающегося на лифте человека будет рвать "сферой" намного реже (лифтовые "сферы" на оригинальном Dm-Curse]] были настоящей бедой). Во-вторых, PulseGun теперь лежит на месте Ripper (а Ripper, соответственно, на месте PulseGun), что обеспечивает находящимся внизу игрокам легкий и безопасный доступ к такому мощному оружию, как PulseGun.

Резюме: пять с плюсом. Третий этаж опущен ниже плинтуса, баланс достигнут, геймплей взнесен на недостижимую прежде высоту. Наконец-то на Curse можно играть не только тимплей, но и дуэли! (что некоторые, впрочем, пытались делать и раньше, но без особого успеха)

## COUNTER-STRIKE

Злой гений редакционных каунтерстрайкеров не перестает работать ни на секунду! Он штудирует вдоль и поперек всем известные карты для C-S, проливая свет истины в измученные проигрышами души страждущих. Вновь представляем вам плоды наших стратегических изысканий — трюки и хитрости, без знания которых вы можете распрощаться с намерением включить свою персону в лигу элитных игроков. Конечно, мы не га-

рантируем, что чтение наших материалов немедленно сделает из вас профессионала и грозу ламеров, ибо основное — это умение правильно применить полученное знание...

Правильно знание. Знание того, как надо.

>>> Прежде, чем приступите к чтению:

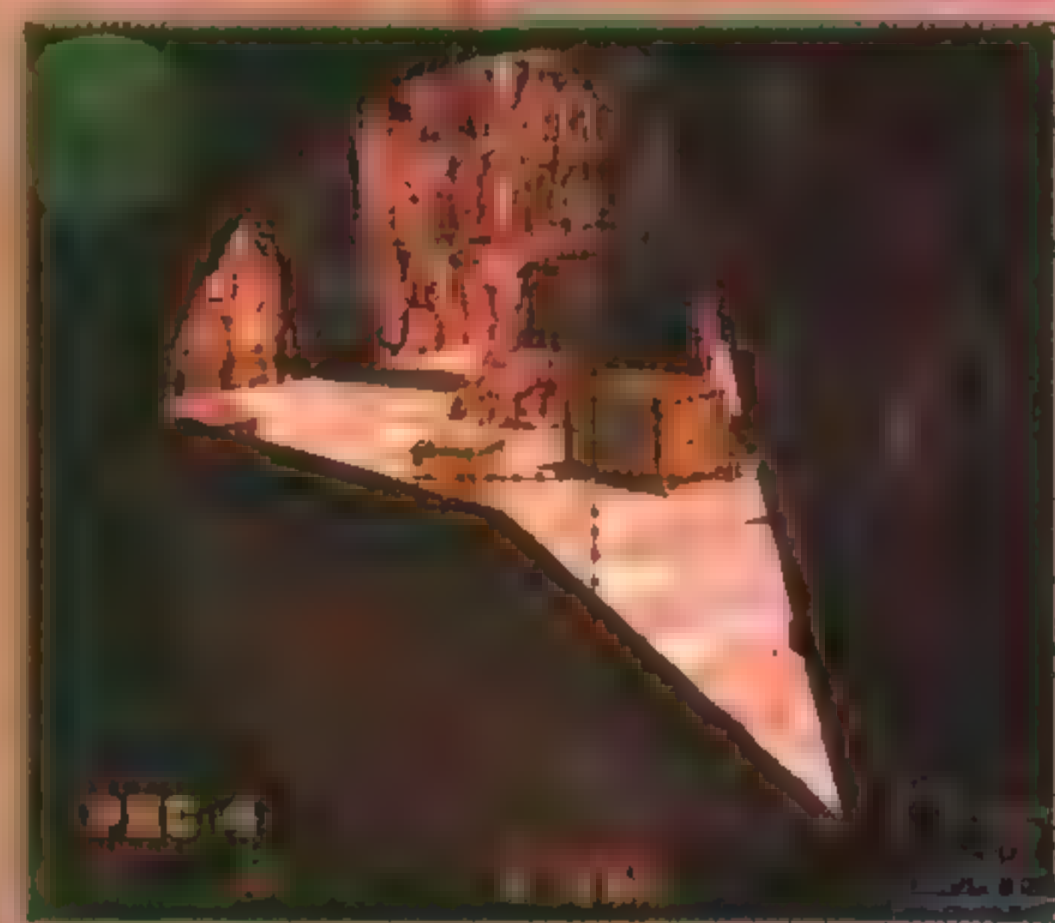
Все картинки, указанные по тексту, находятся на компакт. В журнале они в таком количестве не помещаются по определению

## Карта C5\_Militia



На данной карте все преимущества, как мне показалось, на стороне Т. Поэтому для интересной игры будет лучше, если СТ получит численное превосходство. Хотя можно и разбиться поровну, но — тогда в роли Т должны выступить более слабые игроки. Из моих наблюдений на Militia Т крайне редко лезут в атаку, поэтому описывать трюки для СТ нет необходимости.

## Трюксы от Терроров



1. Нужно взять заложников с кухни и привести к двери (рис. 1). Расставить их надо так, чтобы открывающий дверь СТ сразу наткнулся на одного из заложников. Этот трюк резко сократит его маневренность. Ворваться в дом сразу он не сможет, а вы станете свидетелем его попыток растолкать заложников. Пресечь их не трудно с помощью АК-47, стреляя прямо через дверь. В принципе, все это можно проделать и без заложников, но тогда нуж-



но быть чуть пошустрей. Особенностью трюка является то, что порой СТ любят пострелять по этой самой двери и окрестностям. Положив стоящих за ней пленников, они потеряют деньги. Мелочь, а приятно. А если подставить заложников так, как изображено на рис. 1-1, то СТ вообще не смогут открыть дверь.

2. Потеряв всех напарников, можете воспользоваться своим излюбленным трюком. Пробираетесь в гараж с джипом. Стоящих



там заложников тащите на чердак (рис. 2). Там их надо поставить так, чтобы их головы были видны снаружи через решетку, и в то же время они должны загромождать собой лестницу. Таким образом, СТ, попытавшийся залезть к нам со стороны решетки, окажется в затруднительном положении. Сначала он увидит чью-то голову и не раздумывая даст очередь по ней, тем самым снова урезав свой бюджет. А когда он начнет тихой сапой влезать в окошко, завалить его не составит



труда. Если же СТ задумает влезть на чердак через лестницу, вы увидите его репу, и, пока он беспомощно будет барахтаться на лестнице, поможете ему продолжить восхождение напрямик на небеса.

3. Отличное место (рис. 3) при условии, что ваши соратники держат задний двор и чердак. Запрыгивать сюда надо с кухонных тумб из положения присев. Вбегающий на кухню СТ почти наверняка вас не заметит. Чтобы как можно дольше не раскрывать эту

позицию, при появлении СТ желательно прыгивать вниз, оказываясь при этом у него за спиной.

4. Нычка смертника (рис. 4). Сюда должен сестер-смертников, который сможет "разменять себя" на двух и более СТ. Конечно, после одного-двух удачных выстрелов он вправе покинуть позицию, но воевать в доме с 4-6 или пистолетом будет непросто.

5. Этим трюком (рис. 5) не стоит злоупотреблять СТ, спускающиеся с лестницы, как правило, забывают заглянуть под нее, и тем самым автоматически (АК-47) подливают себе смертный приговор. Но если вы не хотите повторяться, то СТ будут походить на вас через лестницу.

6. Удобная позиция (рис. 6) для блокирования черного входа в дом. Присев, вы растворитесь в темноте и сможете выждать удобный момент для атаки.

7. Этот трюк (рис. 7) нужно использовать с напарником, например, сидящим, как показано на рис. 3. Вы будете страховать его, спрятавшись за стойкой бара. Услышав сигнал в виде автоматной очереди, которую пустит ваш друг в СТ, вы встанете и поможете соратнику уложить всех, кто посягнет на драгоценных заложников.

8. Это (рис. 8) один из последних рубежей обороны от СТ — гараж с заложниками. Отступать некуда! Так что глядите в оба. Выключите свет — как видно на рисунке, сделав это, вы отлично видите вход и — более менее — лестницу с чердака. А вот вас в темноте вообще не видно. Для отвода глаз поставьте рядом с собой заложников, и, пока СТ разберется, кто есть кто, вы успеете итти катать мерзавца свинцом.

9. Сюда (рис. 9) надо добираться, можно быстрее, так как особо шустрые СТ могут просечь вашу нычку. Если это удалось, то вам остается преспокойно ждать, когда какой-нибудь СТ решит забежать на задний дворик через колитку. Последний будет опасаться атаки с крыши и, скорее всего, вас не заметит. Поэтому спокойно прицельтесь и жмите курок!

10. Полезная комната (рис. 10) для клубной игры. Отсюда можно следить за многими ходами СТ и оповещать команду о передвижениях неприятеля.

## КАРТА DE TRAIN

Одна из самых сбалансированных карт. Здесь все — в равных условиях. У нападающих Т огромная свобода выбора, а СТ будут сбиваться с ног, пытаясь контролировать все подходы к bombplace'ам. На первый взгляд кажется, что Train напичкан разнообразными трюками, но при подробном рассмотрении интересных оказывается совсем немного. Поскольку обороняться все-таки легче,

стандартного шрифта для C-S. Новый немного больше по размеру и предназначен для лучшей читаемости при больших разрешениях (от 1024x768). Ссылки:

[www6.brinkster.com/thomas/hlfont.asp](http://www6.brinkster.com/thomas/hlfont.asp) — картинка;  
[www6.brinkster.com/thomas/fonts.wad](http://www6.brinkster.com/thomas/fonts.wad) — сам шрифт.

[www.lanparty.com/lmo/](http://www.lanparty.com/lmo/)

Специально для работников мясокомбинатов был выпущен DeathPak, превращающий C-S в форменную скотобойню (по количеству крови это уж точно — по-



смотрите на скрин!). Изменены взрывы от гранат, эффекты при попадании пуль в стену, модели заложников (честно говоря, они стали отвратными), кое-что немного по мелочам. Весит кровавая баня ни много ни мало, а семь мегабайт.

Counter-Strike.Ru стал уже совсем взрослым! Ровно год назад, когда оформились черты его лица, мы нарекли его гордым именем Counter-Strike.Ru, и решили вырастить из него самого крутого знатока Counter-Strike. Если вы скажете, что у нас ничего не вышло, мы закидаем вас гигабайтами детских памперсов! Ибо Counter-Strike.Ru они больше не нужны. Появилось три новых раздела — "Боты", "Карты" и "Модели".

В разделе "Боты" всегда можно найти самых новых ботов, waupoint'ы и утилиты к ним. В разделе "Карты" обитают самые интересные и оригинальные представители кортодельческой индустрии со скринами и кратким описанием. И, наконец, в разделе "Модели" — только лучшие модели оружия и игроков для C-S.

[www.load-it.de/counter-strike.de/server/hlds\\_beta\\_2\\_13.zip](http://www.load-it.de/counter-strike.de/server/hlds_beta_2_13.zip) — Win32

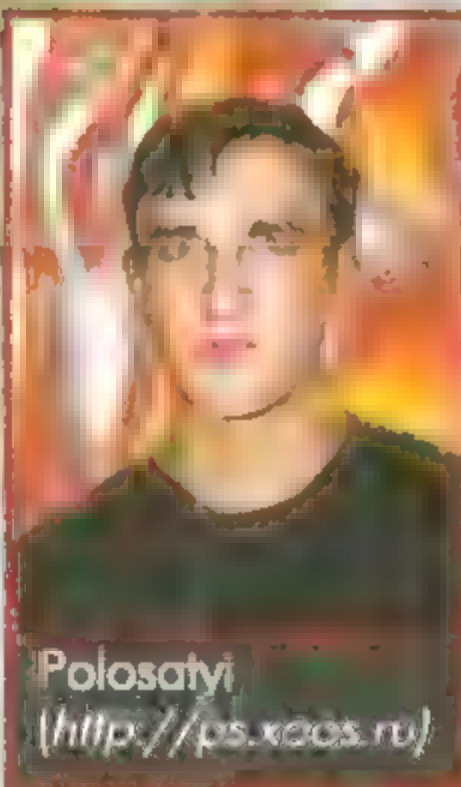
[www.load-it.de/counter-strike.de/server/hlds\\_beta\\_2\\_13.tar.gz](http://www.load-it.de/counter-strike.de/server/hlds_beta_2_13.tar.gz) — Linux

Вышла новая версия HL Dedicated Server (hlds) — бета 2.13. Она исправляет кучу багов прошлой бета-версии, но главным образом нацелена на борьбу со speed читом.

## КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

В московском клубе CyberQuest прошел командный турнир 2x2. Он ничем не отличался от десятков подобных, за исключением того, что





команда 42 выступала на этом турнире в обновленном составе. В итоге за нами были два первых места, а вот полные результаты:

1 mecto — 4z  
(Polosati/Lord)  
2 mecto — 4z2  
(Mikes, Hanzo)  
3 mecto — dT  
(Shady, Elvira)

Все-таки в Москве наблюдается дефицит турниров. И командный чемпионат в клубе Deeptown был как холодный душ для игроков. Во-первых, все хотели попробовать свои силы в бою со вторыми призерами Euro Cup 2 — командой 4z, а во-вторых, просто соскучились по интересным турнирам.

В целом все прошло на достойном уровне. Некоторые команды сыграли очень даже ничего, а победили, что странному стечению обстоятельств ;), именно призеры Euro Cup 2 в составе Polosatty, Devil, Power и Satan. Полная выкладка такова:

1 место — Team 4z

2 место ReD (Red-white, Hanzo, Mikes, RBW)  
3 место Formoza (Ogre, BapaH, Kid, Elf)  
4 место - Da 108 (Brat, BopoH, LorD, Snake)

Демку с чемпионата можно взять с этого диска или скозоть здесь.

<http://ps.xaos.ru/demos/view.php?id=764>

Сразу же после турнира в Deertown в команде 4z произошли некоторые изменения: в нее были приняты двое очень перспективных игроков, занимавших лидирующие позиции в своих бывших кланах — это Mikes и Lord.

**Комментарий редактора:**

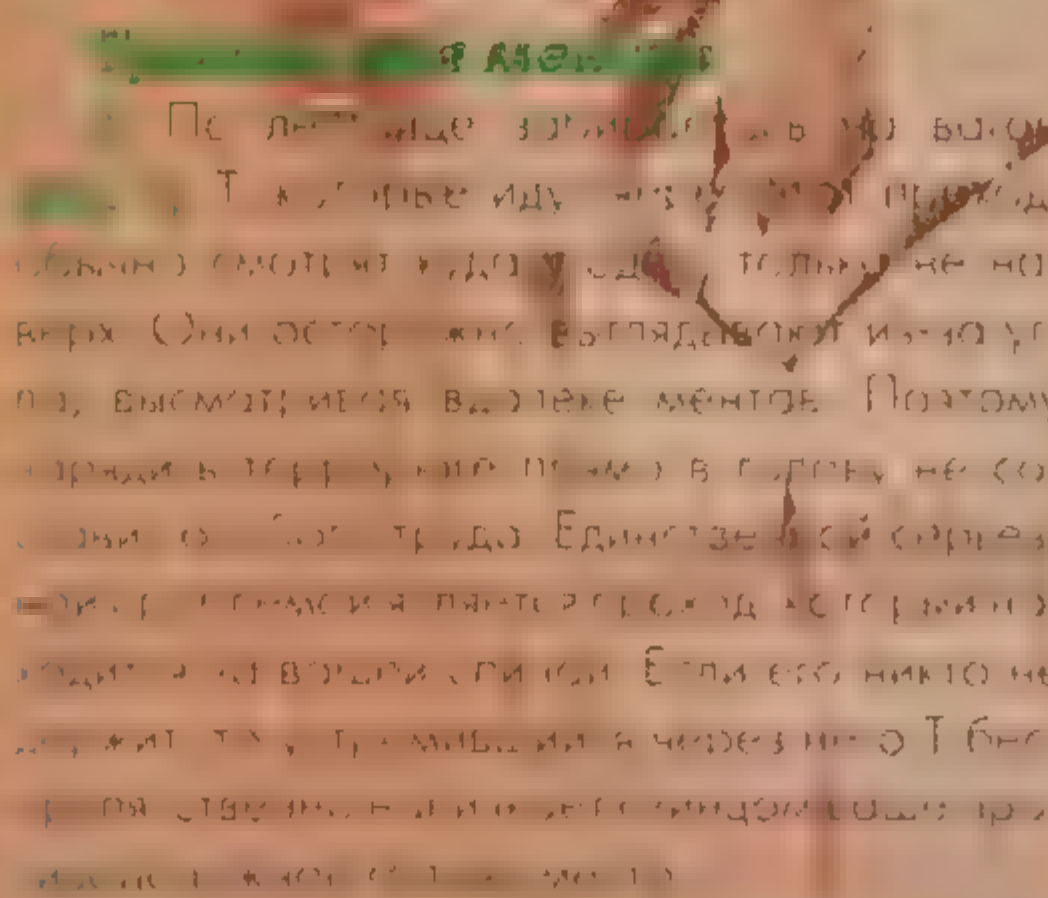
Возможно, в кадровом составе 4z произойдут еще более серьезные перестановки. Двум бойцам этого замечательного клана — Devil'y и Power'y — было сделано предложение покинуть Team 4z и перейти в команду вскоре открывающегося портала CyberFight.Ru. На еще практически не работающем CyberFight.Ru сказано, что игроки ответили согласием. Планируется создать новую команду c58, в состав которой войдут, кроме Devil'a и Power'a, известные российские UT-чемпионы Fess и Brat. Вот официальная цитата:

«...В планы создателей портала и команды входит активное участие в киберспортивной жизни как в России, так и за рубежом, а также развитие и популяризация этого направления в целом.»

Для российского киберспорта это означает, что команда 4z, ранее практически не имевшая реальных конкурентов на чемпионатах, получит сильного соперника в лице новообразованного клана. Дальнейшие выводы вы можете сделать сами, если следите за событиями клубной жизни в России.



4. Показано, что в жидкой фазе ГТЧБ  
и ГТЧБ-М<sub>2</sub> образуются другие кар-  
бокислоты, например, лимонная.



2. При двенадцати и тридцати рис. 10 и 11 показаны варианты выполнения трудноразъемных соединений с теми же торцевыми деталями. В первом варианте дождевик выполнен из жесткого материала, следовательно, имеет повышенную прочность. При этом отсутствует необходимость захода флангов, так как при вращении про- шпалить — и же легко отсоединить за это. При этом спускать в край в — тогда можно будет избежать при — в 4х вариантах.

3. Высоко сижу, далеко ляжу (рис. 3). Кто-нибудь из команды СТ обязательно должен занять позицию, с которой можно будет наблюдать за игрой. Если кто-то из игроков может появиться в Рухе, то, в зависимости от 4-й или же с 3-й фазы и 4-й, то позиция должна быть самая маленькая.

Значит, в ту рас. 44 же все же при-  
знать, что у быд. и дит. тв. а твас не завети-  
ли. Д а твас твас выиди, из рас. 44 же, вы

Будете светиться как три тополя на Плющихе, но эффект неожиданности сработает. Не ожидающий такой наглости Т может оказаться неготовым к атаке — а вам останется только не промахнуться.

5. Казалось бы, ничем не примечательный угол (рис 5). Именно в силу своей непримечательности он часто остается без внимания со стороны Т. Выбегая из коридора, который от вас по левую руку, бандиты смотрят преимущественно налево, направо лишь кидают ленивый взгляд. Никого не обнаружив, они стремятся к выходу через левый проход и подставляют вам спину. Пиф, паф и все ок!



**Practical Technology**

1. Отличное место — местечко (рис. 6) — для вы сбитых прикрытие коллегам, которые так или иначе помогут через другие ходы. Зная об этом неуловимого СТ, забываю о том, что время на его стороне — не спешите, пусть пройдет домашнее. Потом выйдете и действуете на ваше усмотрение. Можете, скажем, поиграть в Рэмбо догнать его с ножом и засадить ему в спину альтернативный удар, после чего одним взмахом порезать Седлопуху.



2 Если ваши напарники удачно прорвались через средний проход (рис. 7), то, оставшись тут, вы не дадите СТ зайти им в спину. Мемы, поняв, что Т прорвались, поспешат к **waterplace**, и скорее всего в спешке забудут про осторожность. На этом-то вы и сыграете!



## Анонс Суперфинала Лиг Counter-Strike

Сеть клубов M19 и T33 объявляют о проведении Суперфинала Лиг Counter-Strike. Место проведения: Санкт-Петербург; клубы M19 и T33. Дата: с 27 по 29 апреля 2001 года. Призовой фонд — 1000\$!

Приглашаются к участию команды-лидеры C-S в России и за рубежом. Общее количество команд — 32. Квота на участие будет определена не позднее 1 апреля 2001 года (это не шутка!).

Московская Лига КС, Тюменская Лига КС, Владивостокская Лига КС, Екатеринбургская Лига КС, Томск, Омск, Самара, Киевская Лига КС, Днепропетровская Лига КС, Одесса, Саратов, Калуга, Архангельск, Республика Беларусь, Липецк, Великий Новгород, Иркутск.

Отбор команд производится на основе заявок от учредителей Лиг. Приглашение будет выслано персонально каждой команде на адрес учредителя Лиги. Отбор команд в Санкт-Петербурге будет проведен в отборном чемпионате, который пройдет в клубе M19 в первой декаде апреля.

От Лиг участников чемпионата приглашаются кандидаты в судейскую коллегию. Главным судьей чемпионата выдвигается от Санкт-Петербурга. Правила чемпионата будут определены 1 марта 2001 года. Информационная поддержка — [www.counter-strike.ru](http://www.counter-strike.ru). Официальный сайт чемпионата — [www.m19.spb.ru](http://www.m19.spb.ru) и [www.m19.counter-strike.ru](http://www.m19.counter-strike.ru).

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
1 Гигагерц	Нижняя Красносельская, д.32	Красносельская	265-67-62	—	Celeron 400 (~40 маш.)
Полигон-1	ул. Студенческая д.31	Студенческая	249-82-50, 249-85-20	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 466 (44 маш.), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть 100Mb
Полигон-2	ул. Молодежная, д. 3	Университет	930-22-40	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 466 (55 маш.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть 100Mb
Полигон-4	7-я Парковая, д. 15, стр 2	Первомайская	164-05-60	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 500 (35 машин), 64 RAM, Voodoo3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть 100Mb
ХАМОК	Плющиха, 43/47	Смоленская, Парк культуры	248-44-01	—	Ailon 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 машин) и Ailon 500, 128RAM, TNT2, мониторы 15" (30 машин)
ANUBIS	Стромынский пер., д.4/1, стр. 2	Сокольники	269-86-29	—	Celeron 300-600 (60 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет
AstaLaVista	Лаврушинский пер., 17/5, стр 2	Третьяковская	953-01-11	<a href="http://www.astalavista.ru">www.astalavista.ru</a>	Celeron 300-582 (~40 маш.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет: 1Mb
AstaLaVista 2	Ясногорская, д.21/1	Ясенево	421-17-00	<a href="http://www.astalavista.ru">www.astalavista.ru</a>	PIII-700-850 (~40 маш.), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB VooDo
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская	186-36-50	<a href="http://www.battleaxe.ru">www.battleaxe.ru</a>	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
CTF Club	Черняховского, д. 15	Аэропорт	152-57-63	<a href="http://www.ctf-club.ru">www.ctf-club.ru</a>	PIII-667, 128 RAM (24 машины), Celeron 500, 64 RAM (6 машин), TNT2, 17" мониторы, сеть 100 Mb
Delirium Tremens	Герасима Курина, д. 30, стр 1	Пионерская	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 машин) 64-128 RAM, Voodoo3
Deeptown	Ефремова, д.7 (в здании Интернет-кафе)	Фрунзенская	257-26-77	<a href="http://www.deeptown-cafe.ru">www.deeptown-cafe.ru</a>	PIII-500 (40 машин), 64-128RAM, TNT2-Ultra и GeForce 256DDR, 17" мониторы
Game City	Вятская, д. 27,	Савеловская	285-09-23	<a href="http://www.gamecity.ru">www.gamecity.ru</a>	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM VooDoo3 3000 и TNT2
iN-Station	Новосущевский переулок, д. 6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новослободская	973-36-56, 973-49-97	<a href="http://in-station.formoza.ru">http://in-station.formoza.ru</a>	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
LOOZER	г. Магнитогорск ул. 50 лет Магнитке д.51/1	—	тел. 358211 (код 3511)	в разработке ( <a href="mailto:loozers@inbox.ru">loozers@inbox.ru</a> )	Celeron 600 (8 машин), 128 RAM, TNT2
Nirvana	Рождественка, 29	Лубянка, Китай-Город, Охотный Ряд	208-57-94	<a href="http://www.nirvana.ru">www.nirvana.ru</a>	PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Рочдельская 11/5, стр. 1	Красносельская	205-04-68	—	PIII-667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы

Сводка в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуется в "Компьютерные клубы России"). Вниманию владельцев компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вы можете написать на адрес [aperkot@igromania.ru](mailto:aperkot@igromania.ru) и сообщить о себе. Мы также будем благодарны, если по мере того, как у вас в клубе происходят изменения (например, докупаются компьютеры), вы сможете уведомлять об этом нас для внесения соответствующих правок в сводку. Заранее спасибо. ■

### НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Святослав Горик ([spider@igromania.ru](mailto:spider@igromania.ru)), Леонид Хижинин ([miha@www.counter-strike.ru](mailto:miha@www.counter-strike.ru))  
Денис Гуров ([spider@tushino.com](mailto:spider@tushino.com)) Miha ([www.counter-strike.ru](http://www.counter-strike.ru))  
Автор рубрики «Клубы и Новости России» — [aperkot@igromania.ru](mailto:aperkot@igromania.ru)

\*\*\*

Завершился конкурс, объявленный 24 января неизвестной лигой CPL, в рамках которого одаренные художественным талантом люди трудились над плакатами на тему киберспорта. Лучшим работам грозит участие в украшении офисов CPL; призеры получили по 250 долларов на лицензионный "Фотошоп". Самолично оценить вкусовые пристрастия жюри вы можете здесь:

<http://poster.thecpl.com/>

\*\*\*

Помните, в Санкт-Петербурге была такая организация ПАКК — Профессиональная Ассоциация Компьютерных Клубов. Потом ее существование на время прервалось, а недавно она возродилась из пепла и уже провела один турнир из ПАКК-серии. На этот раз вместо привычных 4x4 и дуэльных турниров организаторы ПАКК сделали командный турнир 2x2. В отсутствие команд из Москвы без труда победила пара PELE/Ghost из клана Peterburg Killers. Они показали очень хорошую сыгранность, так как играли вместе еще со времен Quake 2.

Места распределились следующим образом:

- 1 место — Ghost [PK], PELE [PK]
- 2 место — Dizlord, Viking
- 3 место — Legres, Clocker
- 4 место — Korresh [PK], Cobra[SpN]

\*\*\*

В московском клубе In-Station прошел мясной турнир по UT. В принципе, это был бы самый обычный турнир, если бы не финальные результаты. Все уже привыкли к хроническим победам 4z-Devil'a, а на этот раз победил никому не знакомый до этого паренек с ником Dookie-sm, а Devil был отнесен на второе место.

\*\*\*

Женский киберспорт растет и ширится не только в Америке. Сразу после Дня Защитника Отечества, а именно 24 февраля, в московском клубе "Полигон-4" прошел женский UT-турнир Female UT Tourney. Выиграла его известная в Ky- и UT-мире BabyDeath, а второе и третье



места заняли девушки с никами EVA и Bogomol. Что интересно — последняя узнала о существовании UT лишь за несколько недель до турнира...

Если вам интересно, как играет главнопротивоположный пол, то можете скачать демки турнира со странички BabyDeath (<http://babydeath.formoza.ru/>) и там же почитать подробный отчет о мероприятии. ■



## ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

**GeForce3 собираются выпустить из клетки!**

Горячая такая, буквально с пылу с жару, новость. Корпорация nVidia таки разродилась новым суперграфическим процессором GeForce3. Напомню, что ранее, на этапе разработки и отладки, чип имел кодовое название NV20 и именно под этим именем фигурировал в новостях и анонсах.

Если вкратце перечислить все нововведения набора, то, пожалуй, эта новость в номере будет единственной. На другие просто места не останется. Попытаюсь перебрать наиболее приоритетные "феньки":



- 0.15 мкм и 57 миллионов транзисторов;
- память DDR SDRAM/SGRAM с шиной 128 бит; первые платы имеют память 3.8 нс с частотой 230МГц (460МГц соответственно). Пропускная способность: 7 Гб/с. Максимальный объем: 128Мб;
- полная аппаратная поддержка всех возможностей MS DirectX 8.0 и OpenGL 1.2;
- интерфейс внешней шины: полная поддержка AGP x2/x4 и PCI 2.2;
- 700 миллиардов операций в секунду.



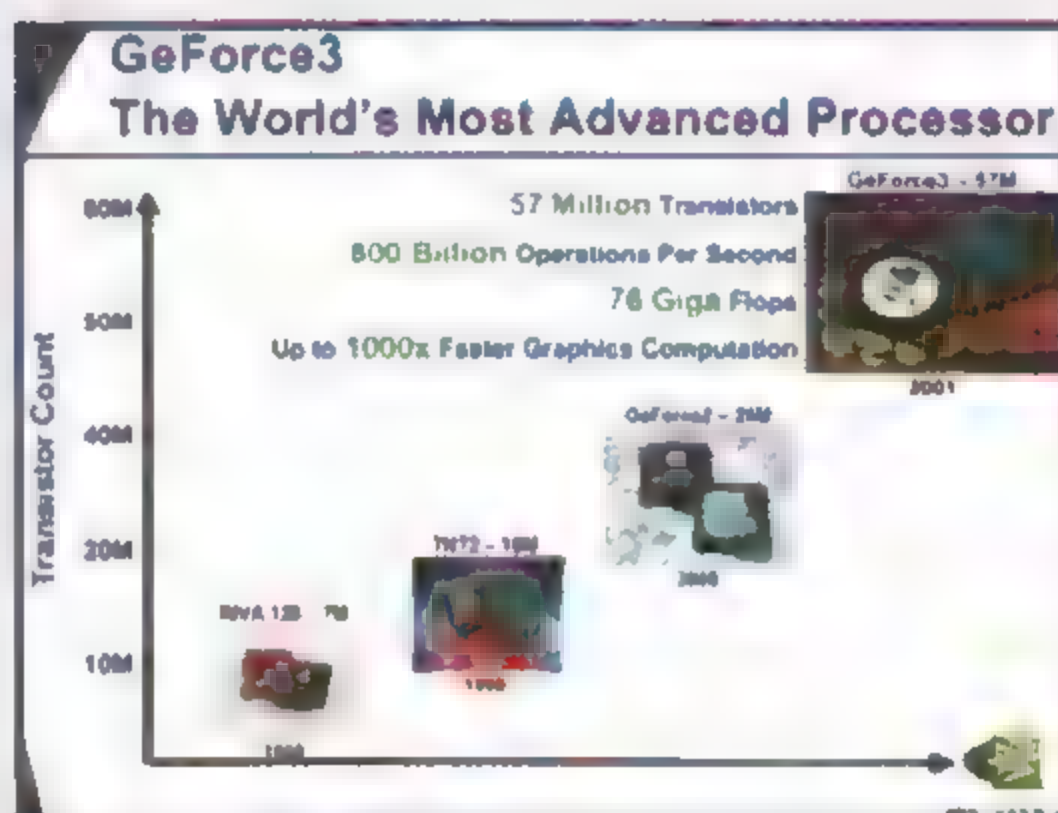
Еще одним немаловажным нововведением является технология *nfiniteFX engine*. Если объяснять на пальцах, то это специализированный язык программирования (похожий на ассемблер), в терминах которого можно описывать очень крутые визуальные эффекты (например, свечение, наложение текстуры и т.д.). Если раньше набор эффектов был зафиксирован в аппаратной части, то теперь их можно легко конструировать, создавая картинки (и игрушки, разумеется) невиданной красоты. Сеть уже пест-

рит многоцветьем скриншотов из игр, поддерживающих GF3. Это удивительно, удивительно!..

Опережая друг друга буквально на доли секунды, ведущие быки-производители видеоадаптеров объявляют свои продукты на основе GeForce3. Одними из первых подсуетились Asus, Leadtek, Gigabyte, Elsa и Hercules. Их продукция на данный момент стоит порядка 600-650\$, что, согласитесь, для российского студента из глубинки — сущие копейки. На тестах карточка охотно демонстрирует сыроватость драйверов и мощный потенциал, который еще предстоит вспахать разработчикам игровых программ.

**У NVIDIA есть план**

Даже целый мешок планов. Касаются они семейства "все еще популярных" чипов TNT/TNT2/Vanta. Приходит им положенный временем конец. Пост примет более современная и производительная микросхемка GeForce2 MX.



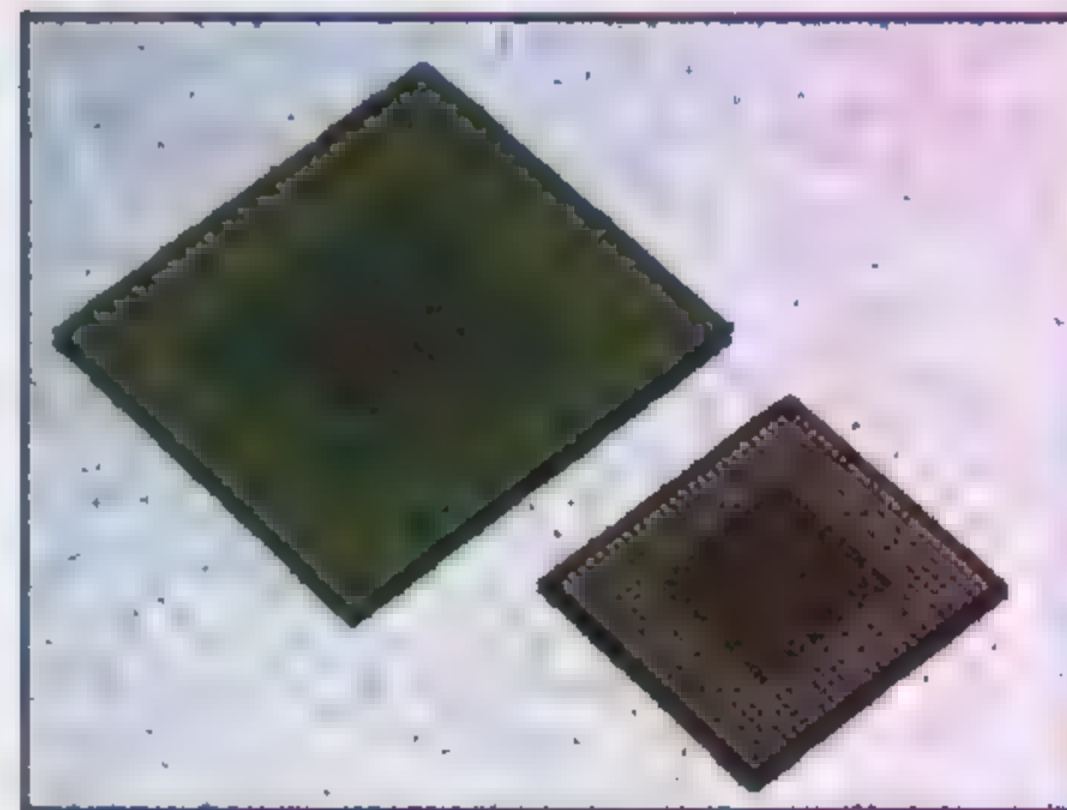
Дабы равномерно распределить давление покупателей на прилавки и гармонично занять все ценовые ниши, компания планирует выпустить три новых графических процессора. MX100 — встраиваемый вариант, предназначен для симбиоза с материнскими платами. MX200 — дешевый вариант существующего GeForce2 MX. Удешевляют, как всегда, за счет тормознутой памяти — 7нс SDR. Просто здорово, что не вернулись к первобытной EDO DRAM. MX400 — улучшенный вариант с 6нс DDR памятью.

На самом деле, работа nVidia уже выполнена ушлыми производителями. Рынок GeForce2 MX и так имеет неплохую ценовую дифференциацию. Для бомжей с Курского вокзала предлагается 16Мб-версия (не снижает, а потому сильно тормозит) от BUTTERFLY. Для обеспеченных господ есть официально разогнанные платки от SUMA. Для всех остальных имеется DDR-версия от

Creative. Последняя, правда, не отличается особой скоростью, но это уже детали. Факт в том, что судьбы новых процессоров, скорее всего, будут напоминать описанную мной ситуацию.

**Чем дальше в лес, тем больше Pentium 4**

На прошедшей намедни выставке IDF компания Intel продемонстрировала новую, обновленную версию процессора Pentium 4 под кодовым названием NorthWood. "Чем же он крут?" — наверное, заинтересуются некоторые. Ответу с толком и расстановкой. Во-первых, технология изготовления — 0.13 мкм с использованием медных соединений. На теперешнем уровне развития процессорной индустрии дальше просто некуда ехать. Во-вторых, новый форм-фактор mPGA478 со встроенным распределителем тепла. В-третьих, и это надо отметить особо (наливай!), вдвое вырос размер кэша — теперь он составляет 512 кб против 256 кб у предыдущей модели (Willamette). В-последних — пониженное энергопотребление и соответственно рассеиваемая мощность.



Начальная частота "Северного Леса" отмечена цифрой в 2 ГГц. Массовые поставки начнутся в четвертом квартале этого года.

Intel упрямо претворяет свою идею-фикс "Pentium 4 в каждом доме!". Очевидно, что с появлением NorthWood цены на предыдущие модели сильно упадут, и, возможно, их примеру последуют цены на материнские платы. Единственное сомнение вызывает память RAMBUS, отказываться от которой компания Intel все еще не собирается. Несмотря на существующую тенденцию к снижению цен, очень трудно поверить в светлое будущее, где за 128Мб-модуль будут просить хотя бы 100\$. На данный момент RAMBUS является главным якорем на пути популяризации Pentium 4, и если мы с вами, уважаемые читатели, не состав-



римся преждевременно, то, несомненно, дождем до конца затянувшийся кремниевый сериал "Интел, RAMBUS и все-все-все"...

## VIA экономит электричество

На днях компания VIA сообщила компьютерной общественности о выпуске нового чипсета для процессоров Duron/Athlon под названием KT133E. Цель выпуска — поддержка фирменной технологии энергосбережения PowerNow! (у Intel называется SpeedStep) и соответственно процессоров на ядрах Palomino и Morgan. К сожалению, никакой дополнительной технической информации более сообщено не было.

"E" означает совсем не "enhanced", а "economic", что в переводе на осмысленный русский значит "дешевый". Соответственно, ни о каких USB 2.0 и встроенных контроллерах FireWire (предполагавшихся ранее, сторяча) речь не идет. Мы имеем старый добрый KT133 с его 200МГц-шиной плюс поддержку технологии PowerNow!. Соответствуя названию, чипсет будет стоить на \$6-\$7 долларов дешевле KT133.

## Быстро едешь — дальше будешь

Трудно поверить, что когда-то человечество писало CD-RW болванки с одинарной скоростью. Сколько терпения, сколько утомительных часов ожидания тратили доморощенные пираты прошлых лет для записи одного-единственного диска...

Заявление пресс-службы фирмы Sanyo на фоне нахлынувших воспоминаний кажется немного кощунственным. Эта контора обещает порадовать нас вскоре новым супер-скоростным приводом с характеристиками 24/10/40, где 24 — скорость записи, 10 — скорость перезаписи и 40 — скорость чтения. Учитывая, что на сегодняшний день рекордом является 12х-запись, заявление более чем смелое. Надо отметить, что 24х и 10х в нашем случае — постоянная линейная скорость (а не максимально возможная, как у некоторых!).

Основные характеристики стандартны: 130мс поиск, 2Мб буфер, BURN-Proof. Будут доступны как UltraSCSI, так и ATAPI варианты. Так как Sanyo является одним из крупнейших поставщиков OEM-дисководов CD-RW и не занимается непосредственно производством, новинка скорее всего появится под другими марками. Предположительно, первые версии завезут уже в конце весны либо в начале лета.

## Возьми гигагерц в дорогу

Intel наступает по всем фронтам. Пока AMD возится с доводкой своих мобильных Duron и Athlon, у его наиглавнейшего конку-

рента уже имеется на руках прототип ноутбука с частотой 1 ГГц!

Гордая своими успехами (и вполне заслуженно) корпорация Intel на днях продемонстрировала общественности гигагерцовый Pentium III, предназначенный для мобильных решений. Тоненькая серебристая коробочка с логотипом Toshiba показала ошеломленным и не очень журналистам немеренную производительность. К сожалению, не могу привести точные цифры, но субъективно все работает очень быстро, с чем вас и поздравляю.

Если углубиться в технические характеристики, то выясняются удивительные вещи. Во-первых, факт производства по технологии 0.18 мкм меня лично очень впечатлил. Поразительно, что при этом процессор не перегревается и не сжигает батареи за десять минут. Во-вторых, в режиме работы от аккумуля-



мулятора, когда частота работы автоматически понижается до 700МГц (это и есть технология SpeedStep), наш герой рассеивает тепло менее 2.0 Ватт. Если не ошибаюсь, то это рекорд без апелляций.

Прогресс несется, не разбирая ухабов. Ноутбуки догоняют настольные компьютеры, а те в свою очередь соревнуются с выдумками фантастов. Что-то будет лет через десять?

## Красота по-европейски

Замечательный и по-своему очень обаятельный монитор выпустила компания Samsung. Чарующая диагональ 24 дюйма, обаятельная разрешающая способность 1920x1200 пикселя, два волшебных независимых входа, позволяющих одновременно подключить два компьютера. Вот вам краткий список составляющих, залог непрямого успеха.

Новинка называется Syncmaster 204T и предлагается всем без исключения жителям Европы за символическую сумму в 5753 доллара. Конечно, если вы не хотите опозорить-

ся перед коллегами и товарищами, то быстро приобретайте еще один (предполагая, что один у вас есть) компьютер. Иначе



насладится фенькой переключения между источниками сигналов вам, увы, не удастся.

В бедную и голодную Россию модель попадет не раньше следующего года. Оставшееся до этого эпохального события время можно плодотворно потратить на скопление наличных средств. Если откладывать ежемесячно около \$700 баксов, то мечта может осуществиться. Хотя я лично взял бы деньги...

## Новый Palm

Если вы внимательно читали статью "Карманные компьютеры" в №12(39) за 2000 год, то, наверное, знаете о существовании компании Palm и одноименных карманных компьютерах. Так вот, наострите уши: вскорости линейка наладонников пополнится новой моделью M105. Новинка придет на смену популярной модели M100, широко распространенной в Европе и у нас в России.

Улучшения заметны невооруженным глазом: объем памяти возрос до 8Мб (у M100 — только 2), в комплект добавилась кровать (и две подушки) для удобной и быстрой синхронизации (ранее — был простой кабель). Не обошлось, правда, и без неприятных моментов. Цена возросла до \$200, что по сравнению с \$149 за M100 несколько многовато. Операционная система, скорее всего, не претерпит никаких изменений.

Одновременно с презентацией нового устройства с производства будет снята модель Palm IIIx (предшественник M100). Что поделать — такова жизнь, новое неизменно приходит на смену старому. Проводим ветерана молчанием...■



# ЭВОЛЮЦИЯ ПАЛКИ-КОПАЛКИ...



## ...ИЛИ КАК РАЗМНОЖАЮТСЯ ДЖОЙСТИКИ

### Homo Joystickus

Знаете, как отличить человека от обезьяны? Как, спрашиваю я вас, вычленив из класса млекопитающих вид гуманоидов разумных? Остался ли хоть один интеллектуальный тест, способный однозначно определить: кто орангутанг, а кто слесарь седьмого разряда?

Есть одно средство. Древнее, как сама эволюция, и такое же спорное. Ему научила меня одна очень старая и очень мудрая бабуся, получившая этот рецепт от прабабки, а та в свою очередь узнала его от своей... В общем, суть такова: берете джойстик поновее и подороже (желательно с обратной отдачей) и выдаете его испытуемому. Если попытанный тут же начнет сосредоточенно чего-нибудь рыть, используя дорогой девайс в качестве палки-копалки, то будьте уверены — перед вами типичная обезьяна, честным трудом пытающаяся заслужить место в человеческом обществе. Если же индивид начнет что-то сосредоточенно искать, тыкать концом провода в щели на стенах, нажимать на все кнопки, бормоча под нос "пы-ды-дыж, тад-ах, пец-пец, бу-бух" и пуская пузыри — то перед вами, несомненно, высокоразвитый представитель вида homo sapiens.

Сегодня я расскажу вам о замечательных и необходимых каждому геймеру устройст-

вах. Имя им — джойстики, что в переводе с древнекитайского означает "палка радости и веселья". Читайте и эволюционируйте, ибо именно джойстик в свое время выделил неандертальца из стаи обезьян, а геймера из массы компьютерщиков! Не вижу смысла забивать вам головы нудной классификацией и рассказами о внутреннем устройстве, просто поведаю о последних новинках в исследуемой области.

### AVB Co. Top Shot Pegasus

Наша субъективная оценка: 3.5/5

Средняя стоимость: 65\$

Старая авиамоторная истина гласит "Фор хум хау", что в переводе со сленга означает "Все, что можно поднять в воздух, можно оттуда же и уронить". Любой са-лага, мечтающий стать асом, должен хоть раз в жизни (второго раза, как правило, не бывает) на собственной шкуре испытать настоящий зубодробительный "фидбэк" (feedback — англ.) о землю

Менее экстремально настроенным пилотам, пред-

почитающим набирать опыт не отходя от компьютера, больше подойдет джойстик Top Shot Pegasus компании AVB Co. Несмотря на несколько агрессивную цену, пилоты домашних кресел должны оценить реализм обратной отдачи. Устройство поставляется в комплекте с USB- и Game Port-переходниками и обладает целой кучей приятных фенечек, способных осчастливить любого фаната летательных симуляторов. На выбор вам предоставляется семь программируемых кнопок и несколько не менее программируемых четырех- и восьмипозиционных переключателей. В подставке имеется даже последовательный порт; как сказано в описании — "для подключения дополнительного геймпада с вибрацией" (во как!). Кстати, вся эта лепота пожирает электроэнергию не хуже авиалайнера средних размеров, и стандартного напряжения с USB не хватает, приходится под-

ключать отдельный блок питания из комплекта поставки.

В реальных боевых условиях Top Shot проявил себя с лучшей стороны.





Мощная подставка как влитая прилипла к столу и никаких поползновений на плоскости не предпринимала. Рукоятка в меру чувствительна и, как правило, особой калибровки не требует. Имеется небольшой недостаток, типичный для джойстиков с обратной отдачей: при движении чувствуется перещелкивание механизма; это не критично, просто немного раздражает. Переключатель на верхушке рукоятки расположен удобно, однако две программируемые кнопки, находящиеся рядом, нажать без последствий практически невозможно — как минимум придется выполнить мертвую петлю. К сожалению, AVB не предоставляет с устройством профили настроек под разные игровые программы. Долгую и нудную процедуру настройки и программирования кнопок счастливым обладателям придется выполнять вручную.

В общем и целом — продукт качественный. За функцию обратной отдачи придется раскошелиться, но оно того стоит. Товарищи тестеры рапортовали о немерянной веселухе при игре в *Descent 3* и *MS Flight Simulator*.

### ThrustMaster NASCAR Pro Digital Racing Wheel

Наша субъективная оценка: 5/5

Средняя стоимость: 75\$

Нет джойстика, кроме *Nascar Pro Digital Wheel*, и *ThrustMaster* пророк его. Так думают многие квалифицированные геймеры — и спорить с ними трудно. Поясню почему.

На смену несколько постаревшему *Nascar Pro Wheel* приходит новый кумир. Приходит не просто так, а собрав воедино все плюсы предшественника и гармонично дополнив их USB-интерфейсом (отсюда приставка *Digital*), фирменными педальками и возможностью изменять сопротивление руля. Громкими аплодисментами приветствуют фанаты полноразмерную, отделанную для прочности металлом баранку. Теперь хоть падай со стула на повороте — джойстику все нипочем. Имеются четыре программируемые кнопки, располагаются прямо на руле. В работе весьма удобны, легко достигаемы и нажимаемы. Ах, да — еще какой-то *feedback* имеется.

В настройке *Pro Digital Wheel* относительно прост, что даже как-то подозрительно. Настраиваются практически все возможные параметры, например, при желании этим замечательным рулем можно погонять в *Кваку* или там пасьянс разложить...

В управлении девайс однозначно хорош. При игре в *NFS: Porsche Unleashed* даже самый коверзный поворот преодолевался на раз. Оппоненты, как осенние листья, разлетались по кюветам. При этом отдачу можно легко настроить и на вывих плечевого сустава — если захотите, конечно. Даже под сильным нажимом площадка с педалями не покинула своих позиций, что весьма характерно для качественной и проверенной временем продукции *ThrustMaster*. Руль к столу крепится намертво с помощью двух оригинальных прищепок. Даже самому агрессивному водиле нашей тестовой лаборатории (буду скромн) не удалось отломать джойстик от стола... Столешница отломилась раньше.

Есть, конечно, и простор для совершенствования. Например, было отмечено недостаточное, на наш взгляд, хождение педали газа. Некоторые особо капризные шумомеры критиковали дизайн руля, неудобно, мол, руки "не так" лежат.

Говоря просто — руль "рульный". Отличное качество, большой запас прочности, гибкая настройка и банальное человеческое удобство в обращении. Конкуренты, завидев *Nascar Pro Digital Wheel* на прилавках, должны бросить ковыряться в носу и выпустить что-нибудь достойное. Если получится...

### CH Products USB Gamepad

Наша субъективная оценка: 4/5

Средняя стоимость: 25\$

Если джойстик стоит недорого, это совсем не значит, что он плохой или подержанный, быть может, он просто ворованный... Не знаю точно, кто был прежним владельцем джойстика *USB Gamepad* от *CH Products* стоимостью 25 баксов, однако искренне надеюсь, что он не читает "Игроманию". Единственное прискорбное предположение, высказанное ехидными коллегами, заключалось в том, что устройство, судя по дизайну, было похищено

прямо с пояса Бэтмена. Не хочется в это верить, однако обзор буду делать быстро, а в заключение избавлюсь от улик, подкинув джойстик главному редактору.

При инсталляции *Gamepad* показал себя прекрасно. Никаких проблем не возникло; просто воткнули кабель, и "дружественный пользователю интерфейс драйверов" выполнил всю черную работу. Никакого дополнительного софта не понадобилось. Восьмипозиционный манипулятор и десять программируемых кнопулек заработали,

даже и не попытавшись намякнуть на необходимость муторной настройки. Кстати, по непроверенным данным, имея в системе USB-хаб, можно подключить, скажем, шестнадцать таких джойстиков. Фича невероятно полезная для пары

осьминогов, мечтающих поиграть в мультиплеерный тетрис

Некоторые злопыхатели нашей редакции высказывались о принципиальном неудобстве устройств типа геймпад (см. врезку). Однако после долгой и азартной игры в *NFL Fever 200* ни одна из использованных мной для управления (а я, в принципе, затейник) конечностей не утомилась. Дизайн хорош не только внешне — реакция кнопок и манипулятора отличная, "крылья" устройства чрезвычайно удобно лежат в руке, не чувствуется никакого напряжения в кистевом суставе. Кнопки расположены удобно, что, с другой стороны, только увеличивает возможность их случайного нажатия

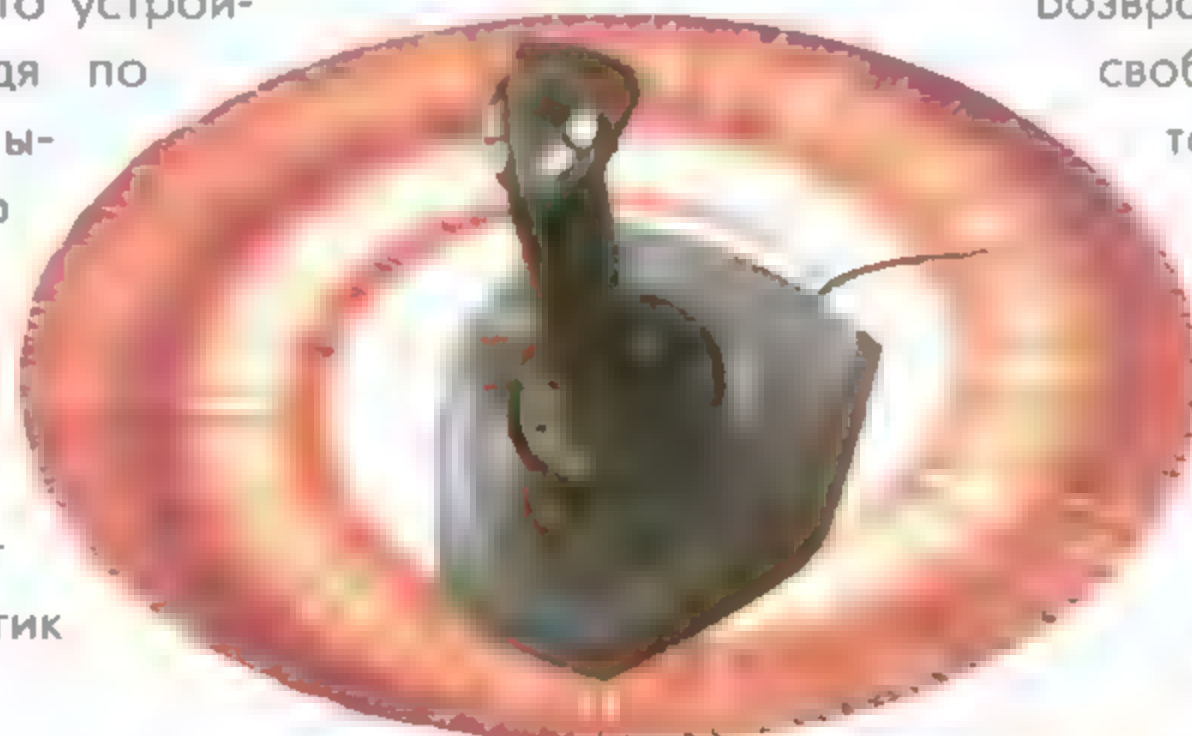
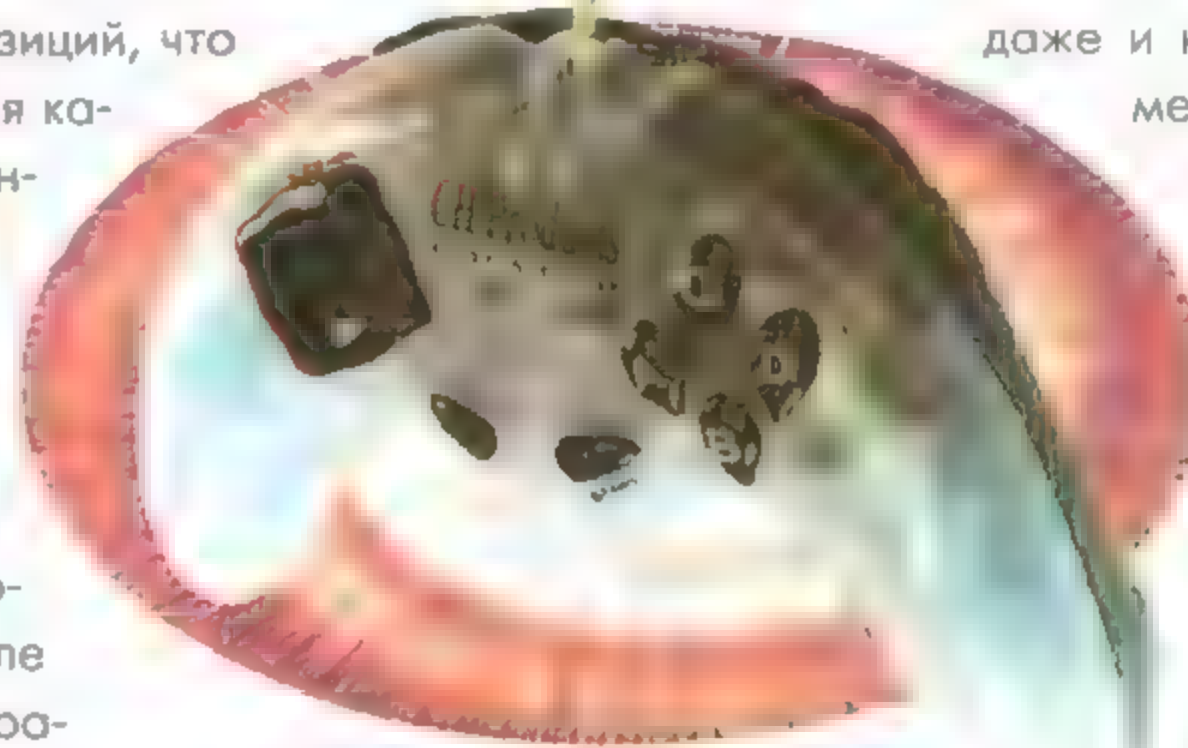
В заключение хочу сказать следующее: манипулятор *USB Gamepad* — один из самых удобных в своем классе. Всего за 25 зеленых долларов вы получите замечательное универсальное устройство, с помощью которого можно не только погонять Лару Крофт по лабиринту, но и поиграть с друзьями в Бэтмена (закидываете джойстик на соседний балкон и повисаете на проводе, пока вас не снимут пожарные)

### Logitech Wingman Extreme Digital 3D

Наша субъективная оценка: 3/5

Средняя стоимость: 35\$

Возвращаясь к теме свободного полета, хочется отметить бесовскую жадность некоторых виртуальных пилотов. Ну что за мелочная пробле-





ма — потратить какую-нибудь несчастную стипендию за полгода (это если пятерочная) или двухмесячную зарплату на джойстик класса AVB Top Shot Pegasus? Муки голода вам чудно скрасит ударный feedback в MS Flight Sim, приправленный радостью от не-счетного количества сбитых космолетов в Starlancer или Freespace 2.

Для товарищей, чутко относящихся к любым повреждениям бюджета и чувствующих самый настоящий "фидбэк" в области желудка при малейшей растрате, компания Logitech выпускает джойстик с претенциозным названием Wingman Extreme Digital 3D. Цена устройства не заставит вас голодать — 35 баксов за все удовольствие. Также как и Top Shot Pegasus, этот джойстик способен взаимодействовать с компьютером посредством игрового порта (Game Port — см. врезку) или с помощью USB. Что характерно, никакого внешнего питания не требуется ни в том, ни в другом случае (хотя USB все-таки предпочтительней). Как и все его славные предшественники, Wingman поставляется в комплекте с набором готовых настроек. Просто и удобно: выбираете из списка игру, и вуаля — все шесть программируемых кнопок настроены оптимально и удобно. Дополнительные настройки для свежих игрушек можно скачать с сайта Logitech. Если (что маловероятно) вашей любимой игры не окажется в предложенном списке, то можно настроить и сохранить собственный профиль (а потом подарить кому-нибудь).

Теперь о конструктивном. Рукоятку можно колбасить в двух режимах — в режиме "без руля" и в фиксированном. В первом манипулятор болтается в подставке, как карандаш в стакане. Штука абсолютно бесполезная. Наши тестеры пытались погонять Motocross Madness и убедились в этом лично. Во втором режиме все положения строго закреплены (всего восемь). Тут все пучком, удобство на уровне. Рекомендуем для гонок (а также шахмат, шашек и пасьянса) попробовать первый режим. Для "леталок" и "космострелялок" намного удобней второй.

Из печальных недостатков следует отметить излишнее сопротивление рукоятки, что может оказаться критичным в некоторых летных симуляторах (а вот в других наоборот). На наш взгляд, триггер слишком чувствительный, и более того — посмел один раз залипнуть, а это уже позор. Стыдно, товарищи работчики. Дневник на стол и родителей в редакцию.

Чего вы, уважаемые, хотите за тридцать баксов? Билет до Эльдorado или два пинка вне очереди? Свою стоимость джойстик Logitech Wingman Extreme Digital 3D отрабатывает честно. Отличная совместимость и удобство эксплуатации поставляются в комплекте с небольшими механическими недостатками. Выбор, разумеется, за вами.

## Logitech WingMan Formula Force

Наша субъективная оценка: 5/5

Средняя стоимость: 180\$

Продолжая тему продукции компании Logitech и одновременно возвращаясь к теме манипуляторов типа "руль", поведаю вам о джойстике Logitech WingMan Formula Force. Если редакторская рука не переместила ценовые характеристики всех представленных устройств в следующий номер, то вы уже, наверное, отметили необычно высокую цену (хотя бывает и выше) данного девайса. Заинтриговавшихся прошу читать далее.

Итак, наш красавец выделяется из всех имеющихся в редакции рулей своей наглой красной мордой (в смысле, покрытием баранки) и дополнительной недействующей педалью (чтобы нога отдыхала). В руководстве, правда, имеется еще какой-то прозрачный намек, что, мол, "оригинальная технология cable-driven force-feedback" и типа "все остальные не петрят в фидбэке", но это все лапша на уши.

А что же на деле? На деле мы имеем красивую (это субъективно) баранку десяти дюймов в диаметре. Общее восхищение вызвали плавность поворота и естественность ощущения при непосредственном контакте. Имеется четыре (разумеется, программируемые) кнопки и два рычажка. Пedaли — самые большие (12.5x14 дюймов) и самые удобные из всех мною виденных. Слева находится некая симуляция педали — что-то вроде подставки для ступни. Очень полезно для натруженного педалью газа водительского тапка.

Помимо так уважаемой геймерами фирменной комплектации готовыми игровыми настройками, WingMan Formula Force имеет предложить нам две полных версии игр — F1 Racing Simulator и Motorhead. Это, конечно, повышает стоимость коробочной версии устройства, однако для многих является реальным шансом не покраснеть в момент страшного суда, буде глас небесный вопрошит: "Купил ли ты, сын мой, за всю свою жизнь хоть одну лицензионную игру?"

В духе современной моды, в коробке поставки имеется как USB-кабель, так и дедовский серийный порт (см. врезку). Разумеется, и мы об этом уже упоминали, использование USB предпочтительней. Доселе наша тестовая лаборатория не встречала джойстиков, вообще не имеющих поддержки игрового порта. Что это? Прогресс или преступная халатность?

Такого совершенного руля мы еще не видели. Удобство и реализм на самом высоком уровне. Отлично сделаны педали; оригинальная подставка для отдыха ступни тоже весьма полезна. Устройство в буквальном смысле "готово к работе", предлагая в комплекте две отличные, оптимизированные под Formula Force игровые программы. Если бы не запредельная цена в 180 долларов, то этот замечательный (и красивый) руль можно было бы спокойно рекомендовать всем без исключения. А так...



## Saitek P750 Digital Control Pad

Наша субъективная оценка: 4/5

Средняя стоимость: 25\$

Чтобы сбалансировать количество обзриваемых джойстиков по каждой категории (опять см. врезку), расскажу про очередной манипулятор класса "геймпад".

Имея такую внешность, наш герой мог бы запросто сняться в каком-нибудь дорогостоящем фантастическом фильме про хакеров.

Но он выбрал другую, благородную стезю — нести радость геймерам.



P 7 5 0

выгодно отличается от своих собратьев. Во-первых, чудным, фактически уникальным дизайном. Во-вторых, обилием возможностей. Создатели попытались воплотить в маленьком, но очень гордом устройстве мечты всех без исключения геймеров. Помимо стандартного набора из восьми программируемых кнопок и восьмипозиционного манипулятора у нас имеется неконкретное (в смысле назначения) колесико и миниатюрная рукоятка а-ля джойстик. Пользователь может выбрать один из двух режимов. В аналоговом мы мучаем мини-джойстик (имеется еще и маленькая кнопка, ограничивающая углы поворота рукоятки); а в цифровом в дело вступает позиционный манипулятор. Комплект программного обеспечения содержит в себе дополнительные полезные утилиты от Saitek и порядка 30 готовых

программ. Помимо стандартного набора из восьми программируемых кнопок и восьмипозиционного манипулятора у нас имеется неконкретное (в смысле назначения) колесико и миниатюрная рукоятка а-ля джойстик. Пользователь может выбрать один из двух режимов. В аналоговом мы мучаем мини-джойстик (имеется еще и маленькая кнопка, ограничивающая углы поворота рукоятки); а в цифровом в дело вступает позиционный манипулятор. Комплект программного обеспечения содержит в себе дополнительные полезные утилиты от Saitek и порядка 30 готовых



к употреблению игровых настроек. В нашем варианте список поддерживаемых игр начинался (на алфавит разработчики забили) с *Descent 3* и заканчивался *Rainbow Six*. Приставка "Digital" в названии указывает на наличие порта USB. Так как для нашего обзора это уже стало стандартом де-факто, кричать о новаторских идеях не буду.

После череды бескомпромиссных испытаний было выявлено следующее. В спортивных симуляторах (мы насиловали *NFL Fever 2000*) P750 Digital Control Pad показал себя с наилучшей стороны. Кнопки и оба манипулятора (аналоговый и цифровой) реагировали идеально, то есть быстро. Имеющийся мини-джойстик никогда не заменит вам девайса класса *Top Shot Pegasus*, однако для своих размеров он очень неплох (это по результатам тестов в *Freespace 2*). Устройство лежит в руке далеко не идеально — из-за неверно расположенных "крыльев" (см. рисунок). Но это субъективное ощущение, так как руки бывают разные. Назначение колесика установить не удалось — быть может, по причине сырых драйверов и того простого факта, что наш экземпляр был "пробным" (в продаже может оказаться совсем другой вариант).

Универсальность — это хорошо, особенно для устройств типа "геймпад". Цель разработчиков, на наш скромный взгляд, достигнута — за небольшие деньги большое удовлетворение. Еще раз отмечаем отменный дизайн и бесконечно скромную стоимость.

### Microsoft SideWinder Precision Race Wheel

Наша субъективная оценка: 2/5

Средняя стоимость: 70\$

Если продукцию компании ThrustMaster можно назвать "Porsche игровых джойстиков", то ручные поделки Microsoft больше подходят под категорию "Ford". Другими словами — качественное, но не выдающееся бытовое оборудование за скромную (все относительно) цену.

Инсталляция софта занимает считанные минуты, что немного разочаровывает, лишая возможности кидануть еще один камень на каменоломню "Майкрософт". Руль соединяется с педалями одним худеньким кабелем и крепится к столу одной,

но очень массивной защелкой. Для настройки оптимально подходит находящаяся в панели управления апплетка *Game Controller*. А настраивать есть чего — у устройства наличествуют шесть программируемых кнопок и два миниатюрных рычажка.

После общения с рулем от ThrustMaster впечатления самые неблагоприятные. Контраст заметен невооруженным глазом, ухом, рукой и ногой. Небольшой руль внушает чувство неполноценности и ущербности. Рычажки расположены под рулем не совсем удобно, и их размер оставляет желать лучшего (пластмассу экономили, что ли?). Сама баранка также не блещет. Стоит только ее отпустить и — оба-на, происходит неторопливый поворот в исходное положение. Сопротивление на поворотах слишком незначитель-

но, возникает ощущение

самоката, но никак не гоночной машины. Педаль газа, наоборот, чересчур строптивая, нога быстро устает.

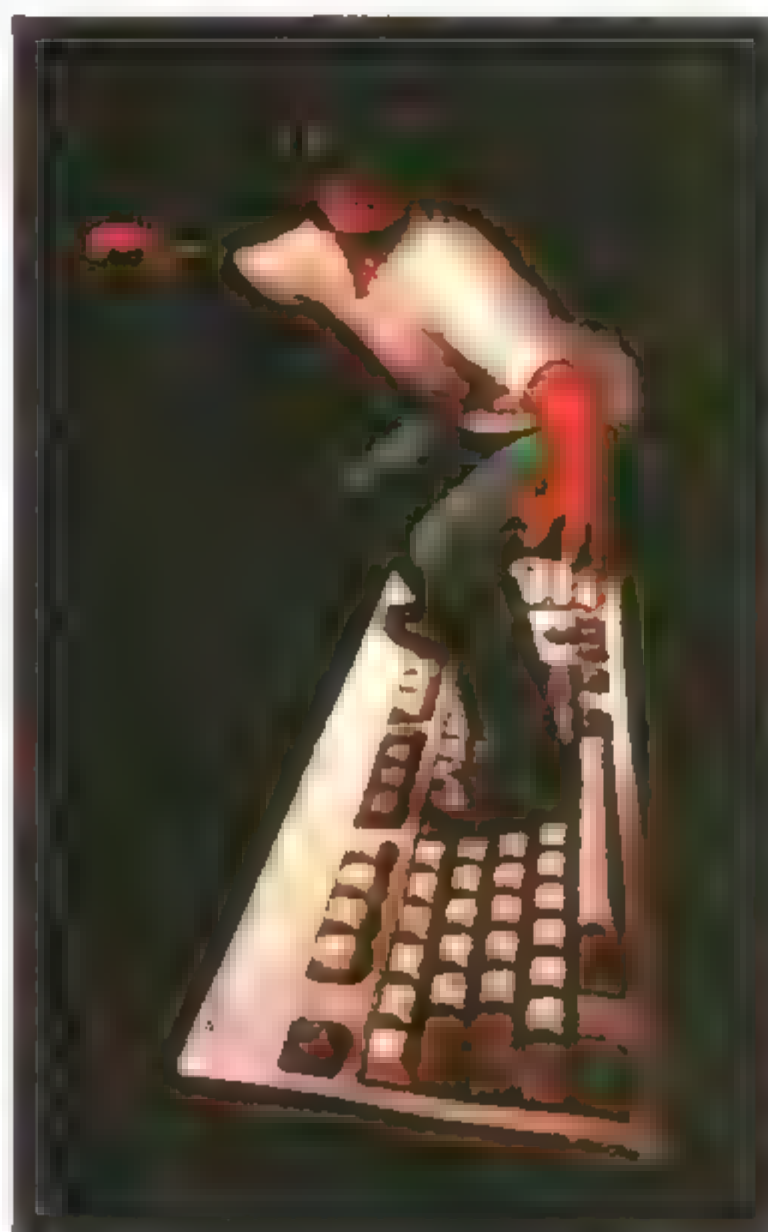
Кроме того, сопротивление газа и тормоза абсолютно идентично и требует некоторого привыкания к этому факту.

Поиграв немного с *Microsoft SideWinder Precision Race Wheel*, наша лаборатория вынесла следующий приговор. В массе конкурирующих устройств данное выглядит как "Таврия" среди "Мерседесов". Нам этот руль не понравился!



Проделав гигантский эволюционный путь, "палка радости" (aka joystick) не

утеряла функциональности своего предка — палки-копалки. При наличии желания и терпения любой уставший от прогресса геймер может вырыть себе этой штукой отличную могилку, причем не отходя от компьютера. Покупая джойстик, помните о вреде излишеств. Окунаясь в виртуальность игровых программ, не забудьте оставить ниточку в реальность. Занимайтесь спортом и любите друг друга. Я все сказал. ■



### Прояснение ситуации

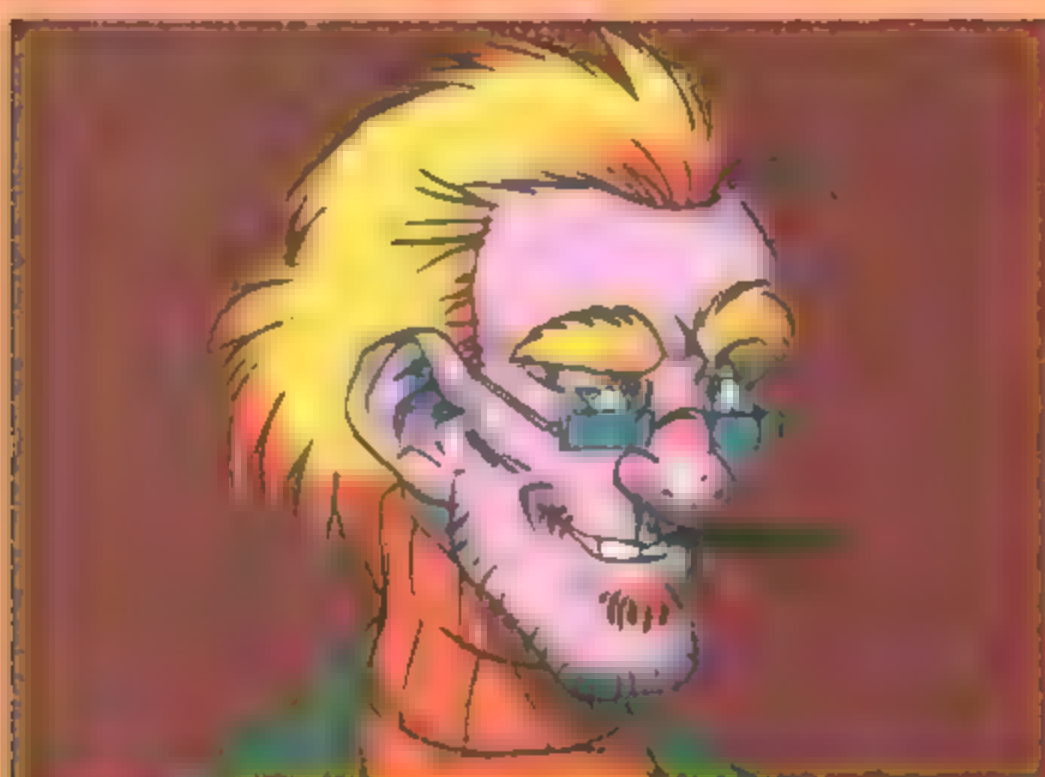
Возможно, при прочтении статьи некоторые термины показались вам малознакомыми. Попробую прояснить ситуацию.

Во-первых, джойстики подразделяются на три основных, опционально скрещиваемых между собой типа. Это геймпады (gamepad — англ.), устройства, перекочевавшие на PC с игровых консолей и сохранившие при этом функциональность и внешний вид. Не имеют четкой ориентации на конкретный игровой жанр и позиционируются как универсальные. Следом идут собственно джойстики — самые древние представители своего рода. В общем и целом сохранили свой изначальный вид (палка на подставке), добавив к нему разного калибра и назначения кнопки, а также варьируя размер и форму подставки — "базы". В основном ориентированы на летные и космосимуляторы, хотя с некоторой долей успеха могут использоваться для аркад, гонок и робосимуляторов. Третий тип — рули (wheel — англ.), получающие в последнее время все большее и большее распространение. Выглядят, как... ну как рули могут выглядеть?! Ориентированы строго на гоночные игрушки, хотя некоторые фантазеры умудряются с успехом использовать их для игры в Квейк или Анрил.

Джойстики могут подключаться к компьютеру посредством трех популярных аппаратных интерфейсов. Изначально game port — "игровой порт" — жил на аудиоплатах. В наши суровые времена этот небольшой коннектор можно отыскать практически на всех материнских платах стандарта ATX. Всем известный COM-порт в силу его универсальности также можно использовать для подключения джойстиков. Последним писком моды в джойстикостроении является использование интерфейса USB. Последний наиболее эффективен, так как обеспечивает большую пропускную способность (хотя оно особо и не надо) и более калорийное питание.

Про "обратную отдачу" (feedback — англ.) особо сказать нечего. Внутри джойстика прячутся сервоприводы и маленькая микросхема — контроллер. Компьютерные игры способны управлять движением джойстика, как если бы это делал сам пользователь. Фенька очень крутая, делает игры более реалистичными и добавляет лишние литры адреналина. Например, при попадании в вас вражеской ракеты в каком-нибудь космосимуляторе, ваш манипулятор начнет зверски трястись, эмулируя вибрацию поврежденной обшивки. Как правило (при правильной настройке), испуганный пилот также начинает трястись и ощущать приступы космической болезни. Можете развить эту тему далее, а я закончил.



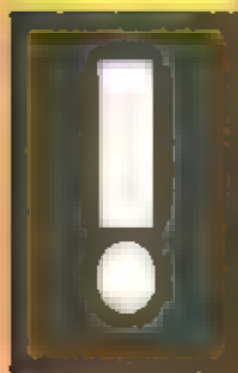


**ДМИТРИЙ ГОРЯЧЕВ**

**hot-line@igromania.ru**



**Я решил переставить систему, а у меня в Outlook много контактов и я хочу их сохранить. Как это сделать?**



Эта беда мне известна, боль расставания с родными контактами понятна, но не отчаивайтесь, мы сейчас сделаем все, чтобы их спасти.

Для начала — надо найти, где Outlook хранит свои данные. Здесь наш любимый “Микрософт” поступил мудро: все контакты, почта и прочие полезности хранятся в одном файле. А файл этот, как ни странно, называется “Outlook” и расширение имеет .pst (наверно, от английского “post” — почта). Так вот, находим сей файл, — делается это путем открытия проводника, нажатия комбинации клавиш “Ctrl+F” и ввода в поле поиска имени подозреваемого, — и копируем его в безопасное место. Здесь могут возникнуть некоторые трудности: так, если вы вели активную переписку и в контактах у вас вся родня вплоть до пятого колена, то искомый файл может занимать до нескольких десятков мегабайт.

Так что если вы собираетесь форматировать диск или заново разбивать его на разделы, скиньте этот файл на Zip или другу на винчестер. Затем, после успешной инсталляции операционки и офиса, скопируйте файл “Outlook.pst” в любое удобное для вас место, запустите сам Outlook и в меню “Файл” выполните команду “Открыть — Файл личных папок (.pst)”. Вот и все, можно работать, как ни в чем ни бывало. Да — и не забудьте отформатировать винчестер друга, когда будете забирать файл. В виде благодарности.



**Собираюсь купить винчестер и не знаю, что выбрать, SCSI или IDE.**



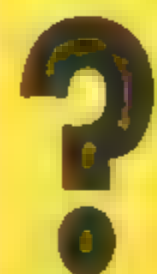
Спор “Что лучше: IDE или SCSI” входит в число самых распространенных во многих форумах и компьютерных чатах. Число сообщений и статей на эту тему очень велико. Однако этот вопрос, как и знаменитое “Windows NT or OS/2 or Unix”, в такой постановке является неразрешимым. Лучше спросите меня, а еще лучше себя: “А для чего?” Рассмотрев этот вопрос подробнее, сможете принять правильное решение. Я же вкратце расскажу о плюсах и минусах IDE или SCSI. Для начала — что может предложить SCSI:

1. Возможность подключения 7 устройств к одному контроллеру (к Wide — 15)
2. Широкий спектр подключаемых устройств: помимо винчестера, к SCSI-контроллеру можно подключать сканеры, принтеры и т.п.
3. Возможность подключать как внутренние, так и внешние устройства.
4. Возможность использовать кэширование и технологии RAID для кардинального повышения производительности и надежности

Чтобы не складывалось впечатление, что IDE — это очень плохо и за его использование вам должно быть стыдно, отметим некоторые положительные качества IDE-интерфейса:

1. Цена. Бесспорно, иногда это очень важно.
2. Не всем нужно подключать 4 HDD и 3 CDD. Часто двух каналов IDE более чем достаточно, а всякие там сканеры поставляются со своими карточками.
3. IDE HD установить гораздо проще, там всего один jumper, а не 4-16, как на SCSI.
4. IDE-контроллер уже есть у всех материнских плат.
5. У IDE-устройств шина всегда 16 бит, и для моделей, сравнимых по цене, IDE выигрывает по скорости.

Главным козырем SCSI была и остается скорость. Основные преимущества SCSI проявляются при работе в мультизадачных средах (ну и немного в Windows 98). Многие тесты, проведенные под Windows NT/2000, показывают несомненное преимущество SCSI. Пожалуй, это самые популярные на сегодня ОС, для которых применение SCSI более чем оправдано. Также могут быть конкретные



**Купил винчестер ATA 66, а при загрузке мне BIOS упорно говорит, что у меня ATA 33. Почему?!**

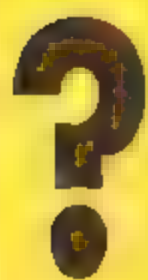


В большинстве случаев такая проблема легко разрешима. Для начала стоит внимательно почитать руководство к материнской плате и выяснить, поддерживает ли она ATA66. Если нет, тогда придется либо покупать новую “мать”, либо покупать отдельный контроллер, что немного дешевле. Если все же производители вашей материнской платы считают, что их детище понимает ATA66, тогда следующим шагом следует залезть непосредственно в BIOS и проверить настройки, касающиеся собственно IDE-контролера. Не вдаваясь в подробности, лучше поставить там все на “auto” и “enabled”, а дальше устройства сами разберутся. После этого загружаетесь и смотрите, что на этот раз скажет BIOS. Если, к несчастью, он снова отказывается дружить с вашим винчестером, упорно унижая его достоинство до размеров ATA33, тогда стоит обратить внимание на самого виновника торжества, т.е. на жесткий диск. Внимательно его осмотрите, прочтите все надписи на предмет установки джамперов, проверьте сами джампера, чтобы они не стояли в положении типа “Limited drive capacity to 2.1 Gb” и всего такого, а выставляли нам гордого Master. Если тут все в порядке, тогда остается последний шанс. Хотя, с другой стороны, это можно сделать в первую очередь. Проверьте, каким шлейфом соединен ваш винчестер с контроллером. Дело в том, что для подсоединения дисков ATA66/100 используется специальный 80-жильный кабель. Увеличение скорости передачи информации связано с изменением частотных характеристик сигналов и может сопровождаться наводками между соседними проводниками. Во избежание помех и для сохранения целостности передаваемых данных имеющиеся в новом кабеле 40 сигнальных линий и линий зем-

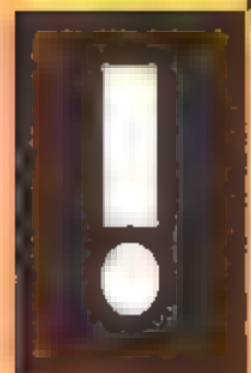




ли дополнительно перемежаются еще 40 линиями земли. Поэтому, если вы используете старый 40-жильный кабель, то имеет смысл поменять его на 80-жильный. Если же и это не помогло, тогда идите и ругайтесь с продавцами материнской платы и винчестера.



**Я тут решил переписать BIOS, но внезапно вырубился свет, и все погибло. Можно ли как-то восстановить убитый биос?**



Не все еще потеряно, есть один универсальный способ восстановления BIOS, который, однако, требует немало го везения и ловкости рук.

1. Берем любую работающую мать, поддерживающую флэш (совершенно необязательно, чтоб она была на том же чипсете, на который рассчитан BIOS, который мы хотим записать). Можно просто найти флэш или ПЗУ от матери, аналогичной той, флэш из которой мы будем переписывать, и временно поставить его (переставив, если нужно, джампера типа флэша). Или, если есть программатор, только он не умеет писать флэш, — найти ПЗУ подходящего размера и записать его.

2. Вынимаем флэш или ПЗУ из этой матери, обвязываем его с двух концов двумя кольцами нитки (чтоб можно было его легко извлечь) и неплотно втыкаем назад в панельку.

3. Загружаемся в "голый" DOS, выдерживаем за эти два кольца стоящий в матери флэш или ПЗУ (все равно он нужен только при загрузке), если нужно, переставляем джампера типа флэша, и вставляем флэш, который нужно записать. Главное тут — никуда случайно не ткнуть пальцем и ничего не замкнуть.

4. Запускаем программу записи, рассчитанную на мать, на которой пишем, BIOS, с которым грузились, и флэш, который нужно записать (программа должна уметь переписывать флэш целиком — например, из комплекта mr-bios или ASUS'овский pflash). Пишем, выключаем питание, вынимаем готовый флэш, вставляем его обратно, молимся всем богам, каких помним, и пытаемся загрузиться. Все.

Применять такой способ можно только исходя из принципа "хуже все равно не будет". Если у вас есть хоть какой-то шанс исправить дело иначе, попробуйте сначала его.



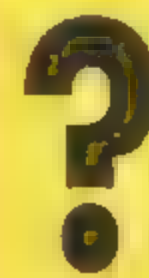
**Реально ли сравнивать качество проигрывания компакт-дисков в CD-ROM и в музыкальном центре?**



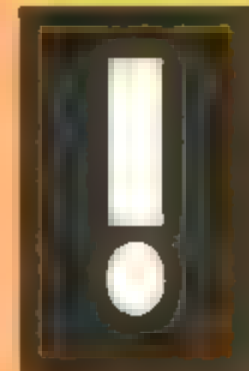
Проигрывание звуковых дисков является побочной для CD-ROM функцией и делается обычно "по остаточному принципу" — простейший (часто 12- или 14-разрядный) ЦАП (цифроаналоговый преобразователь) и несложный выходной усилитель. Массовые CD-ROM значительно уступают стационарным проигрывателям Hi-Fi, отдельные модели приближаются к недорогим переносным проигрывателям. В любом случае, качество сигнала на выходе для наушников на передней панели хуже, чем на линейном выходе (задняя стенка) — за счет дополнительных искажений при усилении.

К тому же большинство массовых моделей CD-ROM не производит никакой обработки цифрового сигнала, не убирает шумы и не сглаживает щелчки, которые могут возникнуть при ошибочном чтении диска, в то время как звуковой проигрыватель считает это своей прямой обязанностью.

Многие современные CD-ROM имеют на задней стенке дополнительный выход звука в цифровом формате (S/PDIF — Sony/Philips Digital Interface Format — формат цифрового интерфейса Sony/Philips), который можно подключить к студийной или бытовой аппаратуре, имеющей вход S/PDIF или AES/EBU, что позволяет воспроизводить звук с диска практически без искажений (некоторые искажения могут вноситься декодером CD-ROM). Подключайтесь и наслаждайтесь.

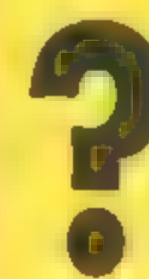


**Купил новый монитор, а через полчаса работы на экране появляются какие-то цветные пятна. Это что еще такое? Монитор Hitachi CM615.**

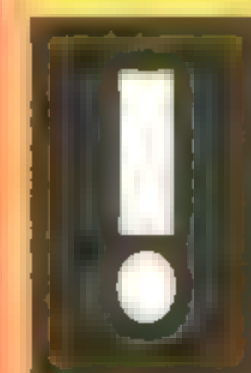


Не волнуйтесь, это, скорее всего, не брак монитора и не усталость ваших глаз. Судя по марке монитора, он ЭЛТ, т.е. с электроннолучевой пушкой. В таких мониторах изображение получается за счет того, что электронный луч пробегает по экрану и рисует на нем изображение. А электроны, как известно, частицы заряженные, при-

чем, но это уже подробности, заряжены они отрицательно. Так вот, если кто помнит, в школе нас учили, что электроны, попав в магнитное поле, имеют тенденцию к изменению траектории своего полета; попросту говоря, в магнитном поле электронный луч может искривляться. Понимаете, к чему я клоню? Если у вас рядом с монитором лежит магнит, стоит магнитофон или не дай бог микроволновая печь, то вполне логично, что монитор может обидеться на такое соседство и сигнализировать вам об этом пятнами, причем по расположению пятен на мониторе можно узнать направление, в котором следует искать злосчастный прибор. Найдя, переместите его на максимально возможное расстояние от монитора. А с самими пятнами после этого можно разобраться с помощью опции "Degauss" в меню монитора, она специально для этого и предназначена.



**Мой видеоадаптер и монитор поддерживают частоту обновления изображения вплоть до 150Hz, стоит ли в данном случае руководствоваться принципом "чем больше — тем лучше"?**



Принцип "чем больше — тем лучше", прекрасно показывающий себя при потреблении внутри пива и получении зарплаты, в данном случае дает осечку, так как при увеличении частоты обновления изображения теряется резкость и четкость этого самого изображения, что особенно заметно при отображении текста. Задача состоит в подборе оптимальной частоты обновления изображения. Для справки: частота обновления изображения (Refresh Rate) показывает, сколько раз в секунду происходит смена изображения на экране (как в телевизоре), и измеряется в Hz. Слишком низкая частота обновления изображения может отрицательно влиять на комфортность работы, в частности, из-за эффекта мерцания, — глаза быстро от этого устают. В общем случае, подбор частоты — дело сугубо личное и зависит от конкретного человека и уровня освещенности окружающей среды. Минимально необходимо 75Hz, оптимально — 85Hz, однако некоторые люди видят мерцание вплоть до 100Hz. Так что вам стоит поэкспериментировать и подобрать оптимальное для себя значение. ■



## INTERNET

## СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Тренажер  
для хакера

Компания Verado, специализирующаяся на разработке систем защиты информации, выпустила в свет оригинальную игрушку, "симулирующую" работу системного администратора (скажу вам по секрету — это обычная аркада). Виртуально работая в огромной компании, вам придется бороться с хакерами, хулиганами, спамерами и ворами, пользуясь различными средствами безопасности (файерволы, sniffеры и т.п.). Всех заинтересовавшихся отправляю к нашему компакт.

Напстер выплатит  
миллиард \$

В ходе затянувшегося судебного разбирательства между службой Napster и рядом звукозаписывающих компаний (напомню, что дело было заведено по поводу незаконного распространения mp3-музыки) "напстеровцы" предложили "небольшую" компенсацию в виде миллиарда (!) долларов. Вполне уместный вопрос о том, откуда же они возьмут такие деньги, тут же отпадает — фирма планирует ввести абонентскую плату за свои услуги в самое ближайшее время. Интересно, успеют ли они заработать эту сумму за пять лет, как обещали?



## I Love You, Anna!



Сравнительно недавно в Сети появилась очередная модификация печально известного вируса I Love You, названная в честь российской теннисистки Анны Курниковой. Умело маскируясь под откровенные фотографии знаменитости,

"зараза" смогла проникнуть на компьютеры более миллиона пользователей. Через некоторое время объявился и автор зловредной программы, 20-летний голландец. Придя в полицию с повинной, вышеозначенный гражданин заявил, что к созданию вируса его подтолкнула безграничная преданность звезде большого тенниса и желание научить пользователей Интернета осторожности. Что интересно, вирус был создан автором не "с нуля", а при помощи специального "конструктора". В случае признания вины "учителя" ждет до четырех лет тюремного заключения.

Кибервойна  
на Востоке

Кровопролитный арабо-израильский конфликт продолжается и в киберпространстве. Каждый сайт, хоть как-то связанный с одной из сторон, может в любую минуту быть уничтожен соперниками — на данный момент уже было атаковано 25 арабских и 90 израильских сайтов. Похоже, в армиях будущего хакеры будут в цене, а автомату Калашникова придет на смену миниатюрный PDA...

Пользователи  
Рунета

Согласно исследованиям, проведенным группой monitoring.ru, большую часть населения Рунета составляют молодые мужчины с высшим образованием, имеющие сравнительно высокие доходы. Средний возраст наиболее активной части интернетчиков — от 28 до 32 лет. Примите, так сказать, к сведению.

## Гейтса обокрали

В результате взлома компьютерной системы безопасности Всемирного Экономического Форума хакеры получили доступ к личным данным (включая и номера кредиток) всех крупных политиков и бизнесменов, когда-либо участвовавших в конфе-

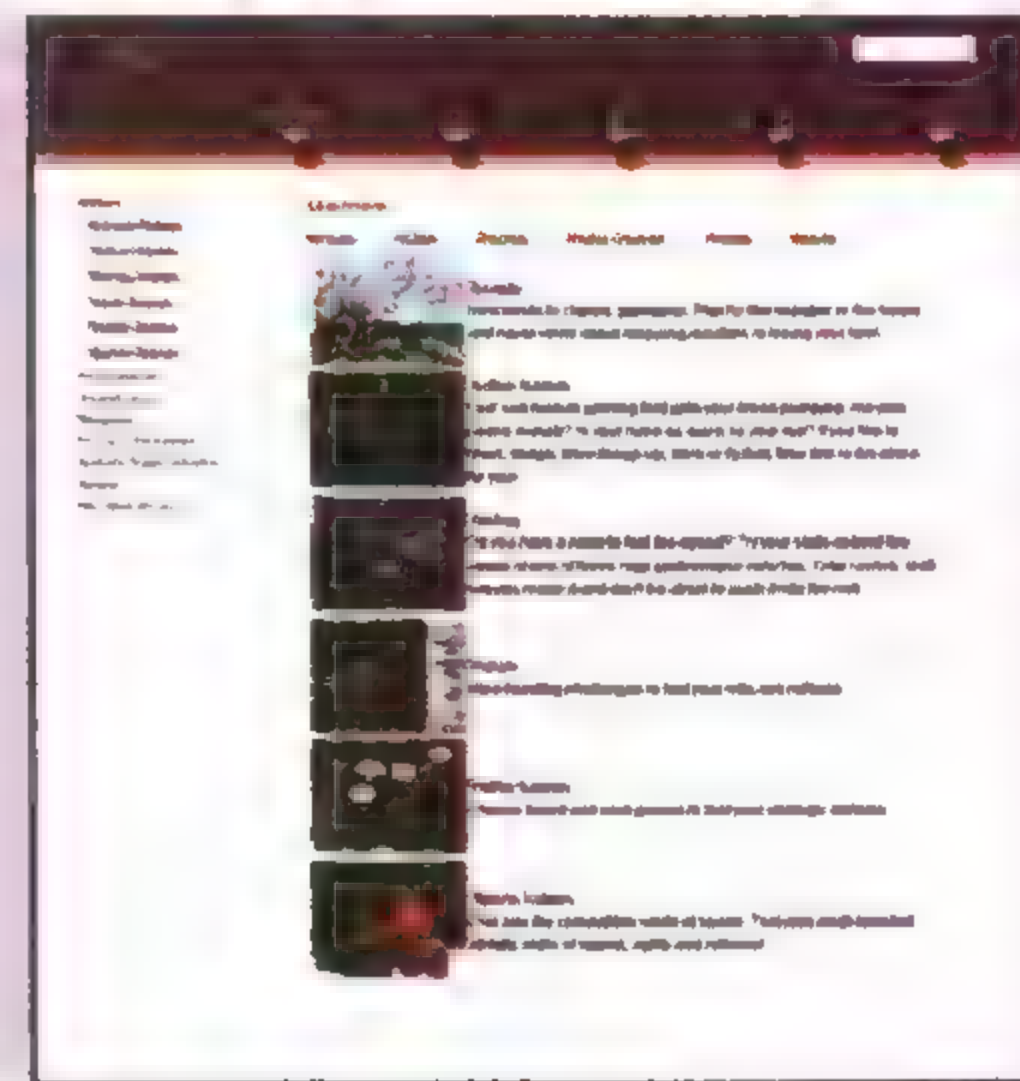
ренции. В числе пострадавших, кроме лидеров ряда стран (Япония, ЮАР, Палестина), оказался и горячо любимый всеми нами Билл Гейтс.

EverQuest в  
оффлайне

Sony Interactive Entertainment и Verant, разработчики популярного онлайн-ролевого EverQuest, провели грандиозную акцию "EverQuest Fan Faire 2001", собрав более 1200 фанатов игры под одной крышей (по непроверенным данным, охране пришлось изымать у присутствующих фирменные двуручные мечи и доспехи). После непродолжительной официальной части люди получили возможность реально пообщаться с виртуальными друзьями/противниками. Жаль, что дело происходило в далекой Америке, — посмотреть на такую масштабную тусовку человеко-орко-гоблино-эльфов было бы крайне любопытно.

Спам?  
Уплатите 500\$

Конгресс США принял на рассмотрение новый "антиспамерский" закон, призванный наконец-то покончить с этим неприятным явлением. Отправлять письма без указания обратного адреса решили запретить, а за массовые рассылки нежелательной информации отныне положено платить штраф в размере 500\$ за сообщение. Давно бы так...

Военные игры  
в браузере

Компания WildTangent, разработчик плагинов для WinAmp и Internet Explorer, позволяющих играть в трехмерные игрушки, не отрываясь от окна программы, объя-



# DataForce

## Internet Service Provider

- Dial-Up от 0.6 у.е. в час
- Постоянное подключение
  - 64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц
  - 128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-хостинг

- Веб-дизайн

ИНТЕРНЕТ

[www.df.ru](http://www.df.ru)

### Основные тарифные планы:

#### "Персональный"

15 у.е. в месяц (40 у.е. в квартал)

- 10 Мб дискового пространства
- 1 POP3 ящик
- 5 Aliases / Forwarders (перенаправлений)

#### "Корпоративный"

25 у.е. в месяц (70 у.е. в квартал)

- 40 Мб дискового пространства
- 10 POP3 ящиков
- 25 Aliases / Forwarders (перенаправлений)
- 5 часов Dial-UP
- Лист рассылки

#### "Профессионал"

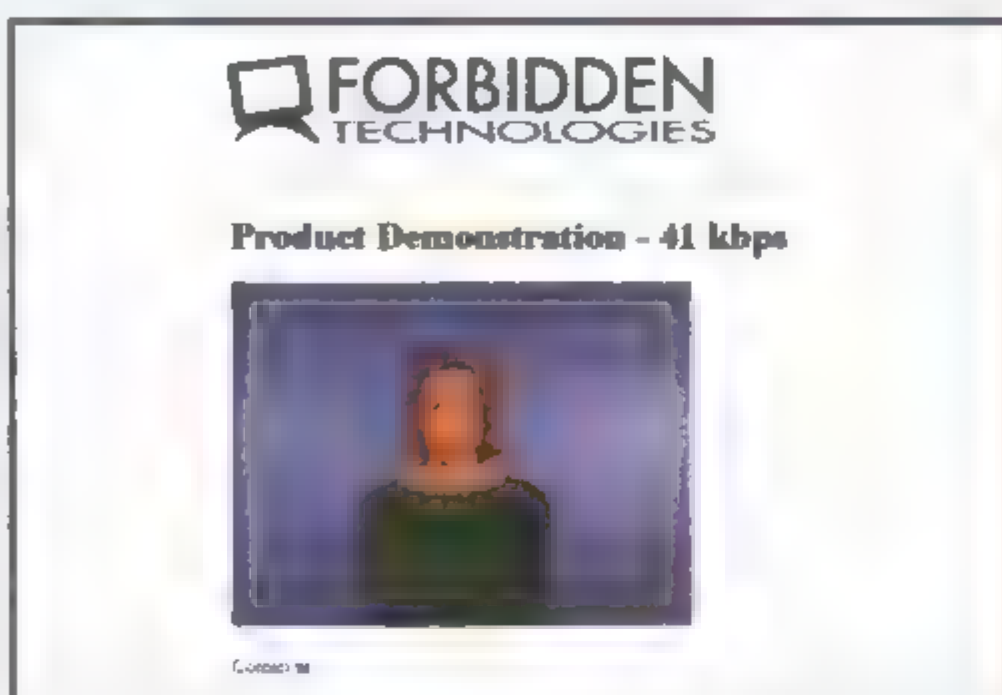
50 у.е. в месяц (140 у.е. в квартал)

- 100 Мб дискового пространства
- 25 POP3 ящиков
- 50 Aliases / Forwarders (перенаправлений)
- 10 часов Dial-UP
- База данных PostgreSQL, MySQL
- Лист рассылки



вила о своем новом проекте War Games (онлайновая экшен/стратегия). Ничего из ряда вон выходящего, если бы не одно — с середины марта на их сайте [www.wildtangent.com](http://www.wildtangent.com) начнется турнир по этой игре, победители которого получат уйму призов — от плееров до компьютеров. Немного тренировок, и возделенная техника ваша!

## Видео по модему реально?



Программами для видеоконференций, видеочатами и даже онлайн-телекомпаниями сейчас уже никого не удивишь — появляются они регулярно, хоть и не пользуются особой популярностью (страшно далеки они от народа — даже в развитых странах большинство населения пользуется медленной модемной связью). Впрочем, ситуация может в корне измениться — английская фирма **Forbidden Technologies** сумела создать новый стандарт сжатия данных, обеспечивающий приемлемое качество при малой нагрузке на линии. Для просмотра не слишком насыщенных действием роликов с частотой 25 кадров в секунду вполне достаточно модема на 56K (сомневающиеся могут заглянуть на сайт [www.forbidden.co.uk/videos/](http://www.forbidden.co.uk/videos/)). Качество изображения производит двойное впечатление — картинка выходит довольно размазанная (похоже на рисунок акварелью), хотя разрешение и цветовая гамма вполне на уровне.

## Интернетчик — это диагноз!

Американские психотерапевты принялись за борьбу с Интернет-зависимостью, которая теперь вроде как официально признана заболеванием. Стоят такие услуги недешево, но самое характерное, что свежесформированные клиники будут работать с пациентами в онлайн (напоминает лечение алкоголика в баре за рюмочкой чего-нибудь горячительного).

## “Мыльная” полиция

Уголовный розыск Великобритании отныне будет пользоваться электронной почтой для отлова особо опасных преступни-

ков. Впервые эта система проходит тестирование в Лондоне — жителям каждого района города регулярно высылаются информация о жуликах, орудующих на их территории (приметы и т.п.). По мнению Скотланд-Ярда, такая технология работает значительно быстрее, чем объявления по телевидению и в газетах... хотя вообще-то оно больше напоминает обычный спам.

## Украинские хакеры “вскрыли” Аську

Группа наших бывших соотечественников выпустила комплект утилит ICQTools, позволяющих творить с Асей все что угодно (отправка сообщений от имени другого пользователя, получение чужой корреспонденции, плюс еще пара “нелегальных” функций). Программа распространялась по коммерческой лицензии с сайта хакеров, что немедленно привлекло к себе внимание **America Online**, владеющей ICQ (больше всего впечатлила официальная претензия AOL — незаконное использование торговой марки ICQ!). Сайт ICQTools вместе со всеми зеркалами оказался закрыт, компании, распространявшие запретную игрушку за доллары, были вынуждены прекратить продажи, но при должном упорстве приложение все еще можно отыскать на просторах Сети. Мораль этой истории такова — “дырок” в Аске предостаточно, и для ведения серьезных переговоров ее лучше не использовать.

## За нами следят?

Интересные данные выявили специалисты американского общества по защите прав потребителей — согласно последним исследованиям, большая часть популярных сайтов регулярно собирает различные сведения о своих посетителях (в основном это касается информации о компьютерах пользователей и отслеживания их перемещений по сайтам, что используется для оценки эффективности рекламы). По мнению американцев, нарушение неприкосновенности частной жизни налицо, осталось только принять соответствующий закон в парламенте.

## Авиохалява



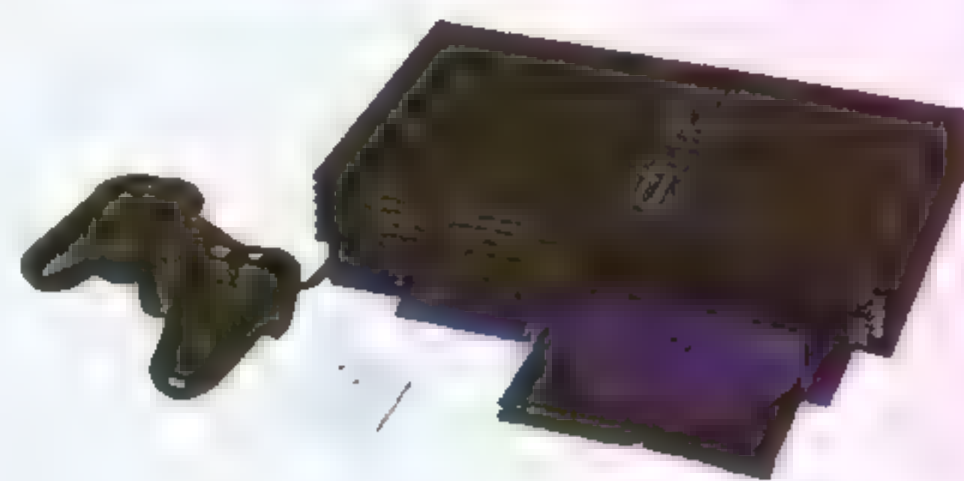
В результате сбоя в работе сервера, обслуживающего сайт организации **United Airlines**, все желающие смогли целый час заказывать билеты на авиарейсы компании по бросовым ценам (25\$ — это сущие копейки для международного перелета). Всего было приобретено 143 билета (кто-то умудрился нахватать штук по 10 разом). Руководство организации решило “халяву” не отменять, сделав клиентам маленький подарок. Почаще бы такие баги...

## Выпить перед камерой



В лондонских пабах с недавнего времени стали появляться Интернет-камеры, оперативно передающие в Сеть обстановку в заведениях. Любой местный житель теперь сможет перед отправкой в пивную посмотреть, что сегодня подают, и проверить помещение на факт наличия знакомых. Подвыпившие посетители пользуются камерами для передачи приветов родственникам (или, что более актуально, для объяснения причин своей задержки супругам).

## Семейный дуэт Р\$



Американская полиция арестовала двух местных жителей — отца и сына, занимающихся мошенничеством в онлайн-магазинах. Ушлые родственнички играли на дефиците консолей **PlayStation 2** в стране, выставя на продажу несуществующие приставки и получая на подставные счета неплохие деньги с доверчивых “приставочников”. После перевода круглых сумм “продавцы” исчезали, успев к моменту задержания обогатиться на 100.000\$. Теперь семейному дуэту грозит до пяти лет тюрьмы. ■



## БЕСПЛАТНЫЙ СЫР ОНЛАЙН



Обзор  
бесплатных  
почтовых  
серверов



В предыдущих номерах журнала мы с вами разбирали преимущества/недостатки почтовых клиентов. Однако даже от лучшей почтовой программы будет мало проку, если не обзавестись приличным почтовым ящиком, в который посыплется вся ваша корреспонденция. Данная статья посвящена обзору наиболее популярных серверов, совершенно безвозмездно предоставляющих почтовый адрес(а) и (не)много места под хранение ваших писем. Даже если у вас уже есть ящик, советую ознакомиться с этим материалом — возможно, вам еще придется его сменить или просто обзавестись дополнительным. Можно, конечно, использовать и почтовый адрес, предоставляемый вашим интернет-провайдером, но кто знает, не захотите ли вы со временем воспользоваться услугами другой компании. Большинство провайдеров позволяют работать с их ящиками только с серийных номеров, предоставленных этой фирмой (то есть, сменив провайдера, вы лишитесь возможности работать со своей почтой на данном ящике). Поэтому я и рекомендую прибегнуть к услугам какого-нибудь из многочисленных бесплатных серверов, не привязанных ни к каким компаниям и доступных из любой точки земного шара.

С чем с чем, а с поиском халявного почтового сервера проблем обычно не возникает — стоит только ввести слова "бесплатный почтовый ящик" или "free e-mail" в любой поисковой системе, и пара тысяч ссылок вам обеспечена. Но если взглянете на эти предложения поближе, то обнаружите, что ситуация далеко не так радужна, как хотелось бы ду-

### Сколько почтовых ящиков заводить?

Если вы являетесь достаточно "продвинутым" пользователем Интернета, да еще и регулярно пользуетесь услугами электронной почты, одного почтового ящика вам будет недостаточно. Почему? Существуют как минимум две веские причины. Во-первых, если вы подписаны на массу всевозможных рассылок, в день вы получаете довольно впечатляющие объемы корреспонденции, которая, при наличии только одного ящика, будет попросту "лететь в одну кучу". В случае проблем со временем/настроением, когда разбираться со всей почтой желания нет, с первого взгляда определить, что надо читать прямо сейчас (важное письмо вам лично), а что может подождать до лучших времен (к примеру, рассылка анекдотов), довольно затруднительно. Во-вторых, для разных целей лучше использовать разные адреса — согласитесь, что емейл типа **KewlHaXor@pupkin.net** выглядит как-то не очень солидно и не слишком подходит для переписки с будущим работодателем или для других официальных мероприятий. Вообще, в соответствии с деловым стилем, почтовый адрес должен включать в себя ваши имя и фамилию (обычно — сокращенно, например, **vpupkin@mail.ru**).

Поэтому я рекомендую завести как минимум три почтовых ящика. Один — для получения рассылок новостей, второй — для общения с друзьями/знакомыми, а третий — для деловой/официальной переписки. В особых случаях можно расширить этот список (например, я одновременно использую 7-8 адресов). Кроме того, если вы собираетесь разместить на каком-либо сервере объявление о продаже/покупке, знакомстве и т.п., лучше обзавестись еще одним, временным, ящиком (иначе можно утонуть в мутном потоке спама).

мать. Многие компании разрешают работать с почтой лишь из браузера, игнорируя ваши любимые почтовые клиенты. Другие сервера периодически оказываются переполнены, и принять/отправить почту становится нелегким делом. У некоторых наблюдаются и другие проблемы — периодические закрытия ящиков "на профилактику", несовершенная защищенность (совершенная незащищенность) от "хулиганов" и многое другое. В этом обзоре я постарался собрать и оценить несколько наиболее качественных (и популярных) русскоязычных служб. Вам будет из чего выбрать.

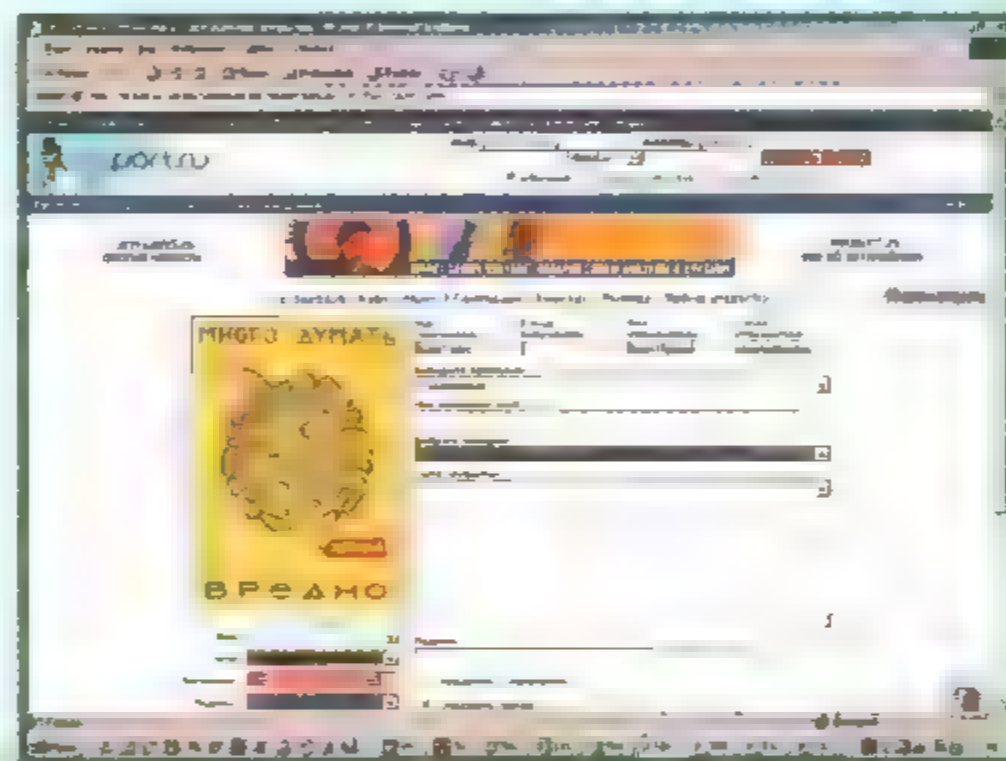
**WWW.MAIL.RU**

Ваш адрес: **вы@mail.ru**

Объем ящика: 2Мб (сейчас обсуждается вопрос об увеличении объема)

Почтовые протоколы: POP3, SMTP, IMAP4

Дополнительно: web-интерфейс (возможность работы с почтой прямо из браузера), наличие некоторых "продвинутых" функций.



Эта служба является одной из старейших и наиболее популярных в Рунете. Зарегистрировавшись на **mail.ru**, вы получаете относительно вместительный почтовый ящик, пользоваться которым можно как из браузера, так и с помощью вашего любимого почтового клиента. Из экзотичных вариантов можно упомянуть доступ к сайту через мобильник, поддерживающий WAP-протокол, и даже посредством... обычного телефона (вообще без доступа в Интернет!).

Данная служба обладает широким набором дополнительных сервисов: автоответчик, сборщик почты с других серверов, фильтры для работы с принятыми сообщениями, адресная книга, отправка поздравительных открыток и многое другое (правда, большинство этих "наворотов" доступны только через web-интерфейс).

Не обошлось и без недостатков. Так, иногда ваш ящик может оказаться недоступен (такое случается часто — раз-два в месяц на непродолжительное время). Все подобные неисправности быстро исправляются оперативно действующей группой поддержки, однако — это еще не все. Нередко бывает так, что письма, отправляемые на ящик **имя@mail.ru**, просто не доби-



раются до адресата и возвращаются назад. Иногда это повторяется в течение нескольких дней подряд. В редакцию приходит масса писем, на многие мы отвечаем. И единственная служба, которая у нас до последнего времени ассоциировалась со словом "геморрой", это **mail.ru**. Но справедливости ради скажем, что последние месяцы два подобных проблем не возникало, так что, возможно, это уже в прошлом и теперь все нормально.

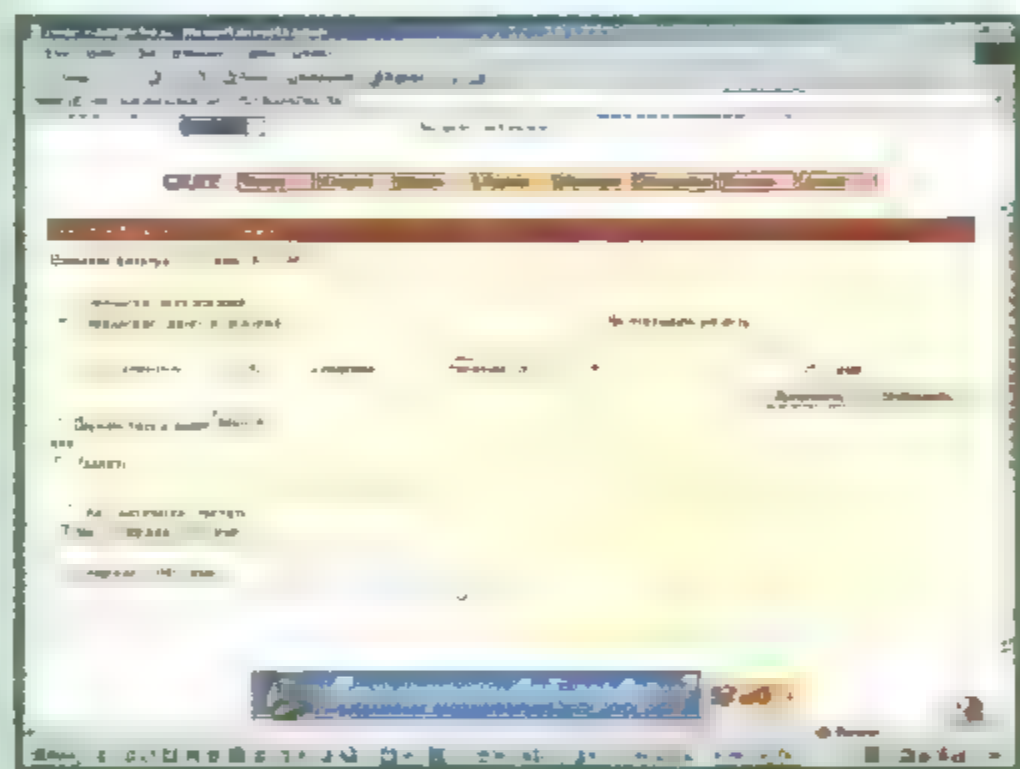
**ЕЩЕ ОЧЕНЬ.СЧАТ.РУ**

**Ваш адрес:** **вы@chat.ru**, **вы@pochta.org**, **вы@europa.ru**

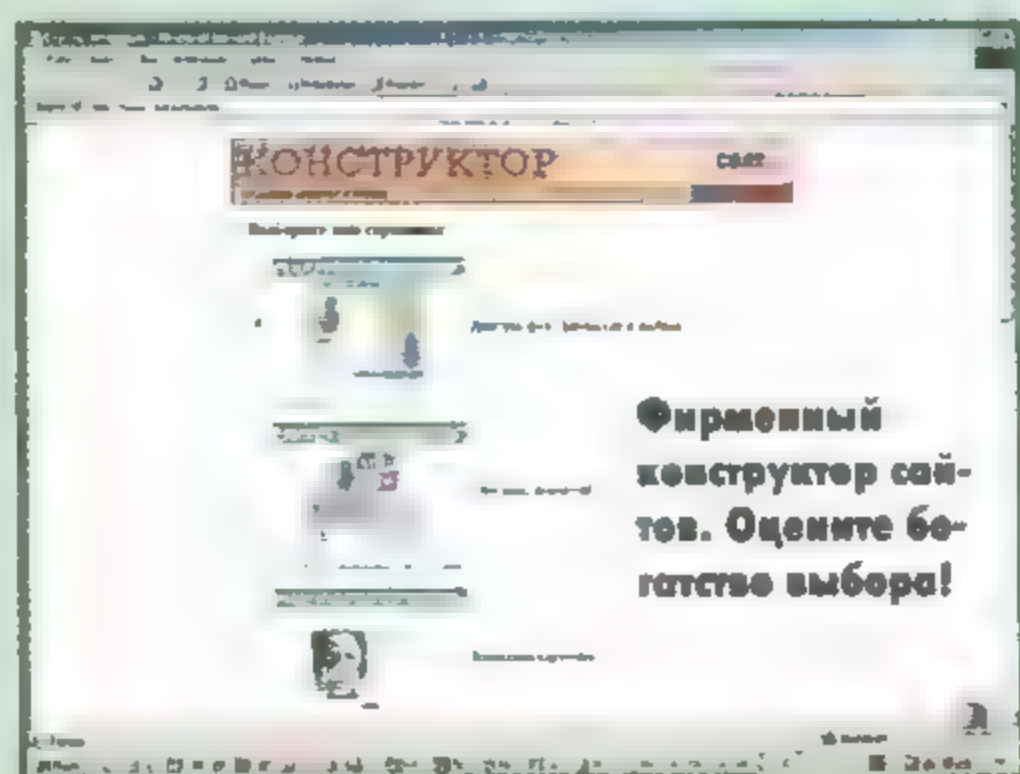
**Объем ящика:** 10Мб (+ 10Мб под веб-страничку)

**Почтовые протоколы:** POP3, SMTP, IMAP4

**Дополнительно:** web-интерфейс, предоставляют место под веб-страницу (**chat.ru/~вы**, **вы.chat.ru** и т.п.), дают бесплатную гостевую книгу и форум, также имеются некоторые добавочные функции.



Еще один "старичок". По информации на сайте, этот сервер является самым популярным в Рунете (надо сказать, что на **mail.ru** утверждают то же самое, только применительно к своей службе). После непродолжительной процедуры регистрации каждый пользователь получает десятимегабайтный почтовый ящик (причем с тремя разными адресами), работать с которым можно по pop3- (почтовые программы-клиенты) или web-интерфейсу (через браузер). Web-интерфейс достаточно удобен и располагает такими функциями, как фильтрация почты, возможность автоматически отвечать на некоторые письма и даже "отправка в будущее" (вы указываете точную дату и время отправки сообщения, и в нуж-



## О почтовых протоколах

Почтовые протоколы применяются для обмена информацией между вашим почтовым клиентом и e-mail-сервером (проще говоря, это "язык", на котором они "разговаривают"). Важно, чтобы выбранный вами сервер поддерживал как минимум два протокола — POP3 (служит для скачивания почты на компьютер) и SMTP (предназначен для отправки написанных вами сообщений). Есть и другие протоколы (например, весьма перспективный IMAP4), но самыми распространенными являются именно POP3 и SMTP.

ный час оно уйдет к адресату самостоятельно). Так что теперь можно смело грабить банки, в качестве алиби показывая переписку со своими знакомыми...

Дополнительно вам предоставят место под веб-страничку, что заслуживает отдельного разговора. Благодаря наличию специального "Конструктора" слепить простенький "хоумпейдж" сможет даже новичок. Людям же, знакомым с веб-дизайном не понаслышке, наверняка пригодится возможность совершенно бесплатно "прикрутить" к своей страничке гостевую книгу или форум, а удобный файл-менеджер, умеющий работать с zip-архивами, позволяет существенно сэкономить время загрузки сайта на сервер. Все пользователи **chat.ru** могут общаться в онлайн-режиме (крупнейший российский чат-сервер, как никак) или открывать свои собственные каналы — приватные комнаты для общения в узком кругу. Есть и другие интересные возможности.

Вообще, **www.chat.ru** в последнее время претерпевает значительные изменения, становясь лучше и лучше с каждым днем (а ведь недавно из-за постоянных проблем на сервере даже проверить почту было весьма затруднительно).

**WWW.HOTBOX.RU**

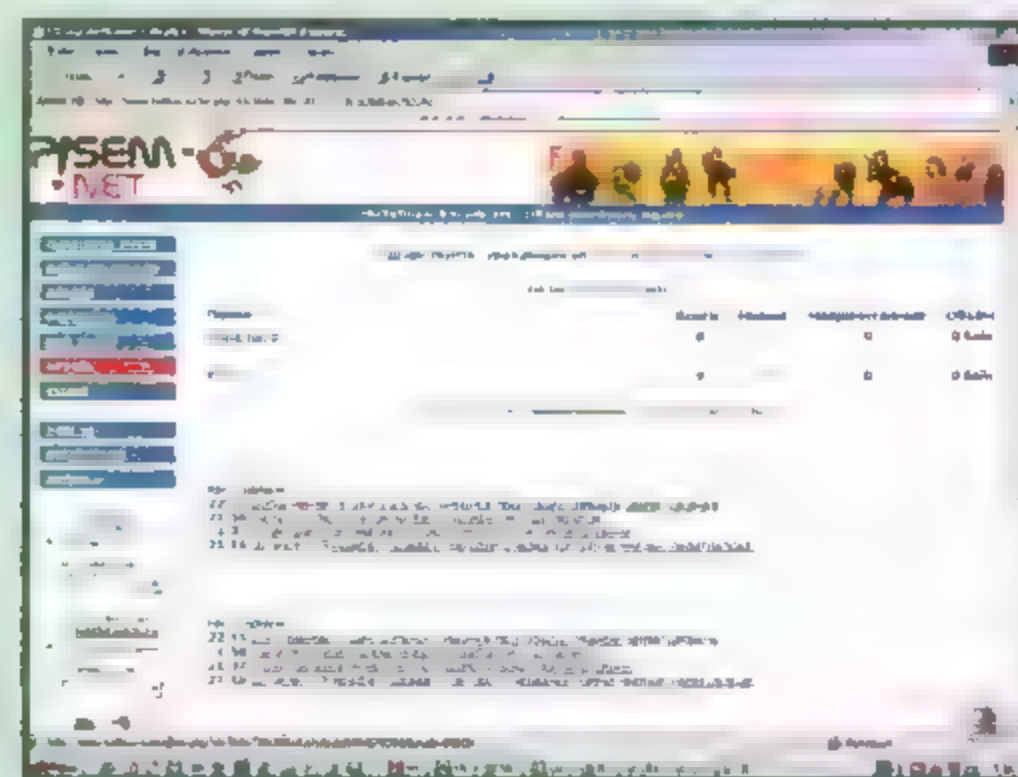
**Ваш адрес:** **вы@hotbox.ru**, **вы@pochtamail.ru**, **вы@pisem.net**, **вы@mail.ru.com**, **вы@mail.krovatka.ru**, **вы@rbcmail.ru**

**Объем ящика:** 20Мб (+ 20Мб для странички)

**Почтовые протоколы:** POP3, SMTP, IMAP4

**Дополнительно:** web-интерфейс, предоставляют место под веб-страничку (**вы.hotbox.ru** и т.п.), имеются некоторые другие функции.

Новый и перспективный сервис, предоставляющий бесплатный почтовый адрес и место для странички. Основные преимущества перед "коллегами" — солидный размер ящика и богатейший выбор возможных адресов. Если на том же **mail.ru**



многие пользователи заводят себе ящики вроде **vasya1387@mail.ru** (**vasya@mail.ru**, **vasya2000@mail.ru** и прочие простые для запоминания адреса чаще всего оказываются заняты), то здесь у вас действительно будет из чего выбрать.

Набор функций весьма велик — здесь есть и фильтры для сортировки входящей корреспонденции, и функция переадресации приходящих сообщений, и возможность работы в специальном безопасном режиме. Отдельно отметим крайне полезный словарь-переводчик (как англо-русский, так и русско-английский), а также встроенные средства проверки орфографии на двух языках — русском и английском.

В целом, несмотря на кое-какие технические проблемы, сервер производит хорошее впечатление. Так что если вы еще не успели обзавестись халевным почтовым ящиком, обратите внимание на **hotbox.ru**.

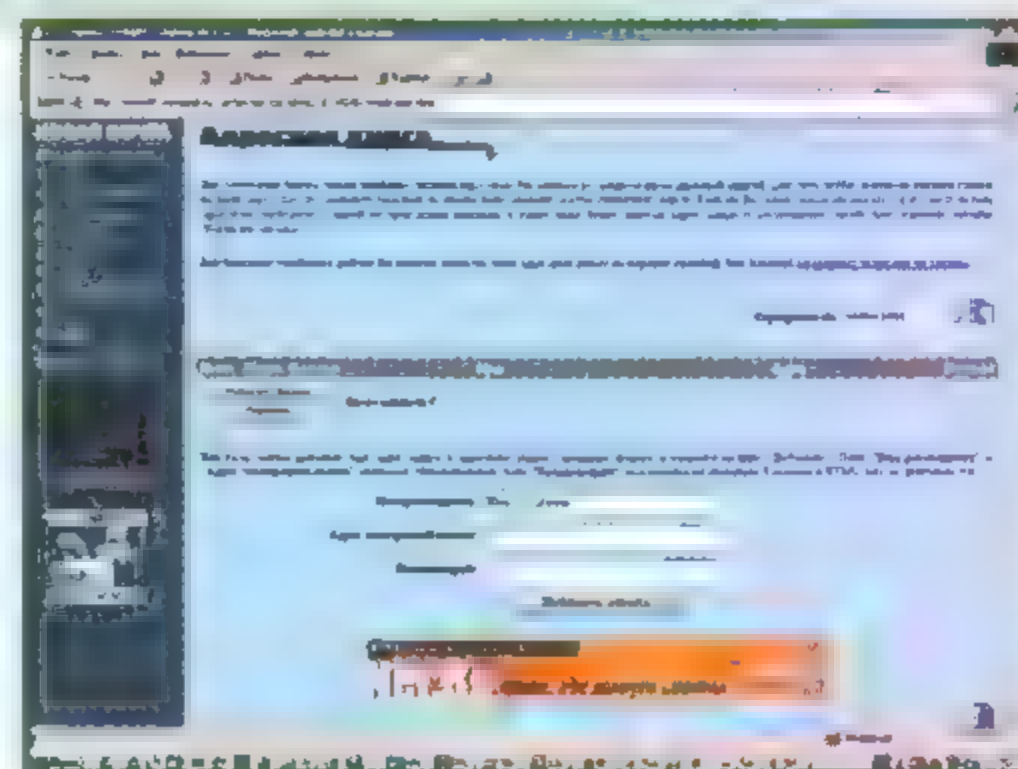
**WWW.NETMAIL.RU**

**Ваш адрес:** **вы@newmail.ru**, **вы@hotmail.ru**, **вы@nightmail.ru**, **вы@nm.ru**

**Объем ящика:** 16Мб (+ 16Мб под веб-страничку)

**Почтовые протоколы:** POP3, SMTP, IMAP4

**Дополнительно:** web-интерфейс, предоставляют место для веб-странички (**вы.newmail.ru**, **вы.nm.ru**, **вы.hotmail.ru** и **вы.nightmail.ru**), чат и форум



Еще один новый проект с рядом существенных отличий от конкурентов. Во-первых, после регистрации вам предоставят не один, а сразу три адреса электронной почты, что является очень удобным нововведением — ведь теперь для этого не надо лишнего раз регистрироваться. Стоит отметить и тот факт, что эти адреса не привязаны к указанному



вами логины. В целях безопасности логин можно выбрать посложнее, типа a2s34dfn2, а почтовые адреса сделать легко запоминающимися (vasya@nm.ru и т.п.). Теперь взломать ваш ящик будет непросто — ведь раньше ваш логин легко определялся по адресу почтового ящика (понятно, что логин пользователя с адресом vasya@mail.ru — vasya). Во-вторых, все три ящика удобно просматриваются прямо из окна браузера, что позволяет обходиться без всяких почтовых программ (это удобно, когда вы находитесь вне дома, а почту проверить надо). В-третьих, любой из адресов можно использовать для переадресации (то есть отправленная на него корреспонденция автоматически переправится на другой адрес). Это удобно, когда вы не хотите показывать свой истинный адрес (например, для защиты от спама). В-четвертых, вы сможете в любой момент поменять свой почтовый адрес, не повторяя достаточно долгие регистрационные процедуры. И, наконец, «все-таки три — это лучше, чем один» (с) сайт «Новой почты».

Рассказ об этом сервере будет неполным, если не упомянуть возможность бесплатного хостинга (предоставление места под вашу веб-страничку). Странички тоже может быть три. Пользователям сервиса доступны широчайшие возможности создания и усовершенствования сайтов — вы можете добавить на страничку свой собственный чат, форум, гостевую книгу или даже оригинальную ленту новостей. Другим полезным нововведением является система «Мои Файлы» (с ее помощью можно легко копировать, удалять, просматривать и редактировать файлы прямо на сервере, не загружая их на свой винчестер).

Подводя итоги, эту почтовую службу можно смело назвать одной из самых перспективных — такого количества полезных функций нет ни у кого из конкурентов.

## Муки выбора

В этой статье я постарался описать только наиболее полезные и популярные почтовые сервера, и какой из них предпочесть — вы

берите вам. Если же этих предложений будет недостаточно, попробуйте посмотреть и другие аналогичные службы, например, [www.freemail.ru](http://www.freemail.ru), [www.inbox.ru](http://www.inbox.ru). Могу лишь сказать, что любой из вышеописанных сайтов в целом стоит того, чтобы на нем зарегистрироваться, так что вперед, за новым ящиком! ■

## Web-интерфейс или почтовый клиент?

Как ясно из обзора, практически все крупные почтовые сервера предлагают своим пользователям два варианта работы со своим почтовым ящиком — посредством почтового клиента (Outlook Express, The Bat! и другие) или через web-интерфейс (прямо из браузера). У каждого из них имеются свои недостатки и преимущества. Web-интерфейс, как правило, имеет кучу всяких «наворотов» (сортировка почты, автоответчик, гостевая книга) и является более простым в использовании, зато почтовые клиенты являются более универсальными (не зависят от конкретного сервера) и функциональными. Другое дело, что не каждый пользователь знает обо всех этих функциях, а та же фильтрация входящих сообщений может быть запрятана глубоко в меню. На мой взгляд, почтовые программы более удобны, если вы постоянно пользуетесь электронной почтой (особенно если у вас куча адресов на разных серверах и вы храните архивы корреспонденции на жестком диске), а web-интерфейс пригодится в первую очередь новичкам (или тем, кто отправляет/получает одно-два письма в месяц). Возможность проверить свой ящик из окна браузера может пригодиться, когда у вас под рукой нет любимой программы (на работе, в школе или в гостях), а почту глянуть надо.



Многопользовательские онлайн-ролевые игры (MMORG) в последнее время приобретают все большую популярность. Впрочем, популярность эта грозит пройти мимо большинства российских геймеров. Ultima Online, Everquest и Asheron's Call, безусловно, хороши, но стоимость оригинальной коробочки плюс ежемесячные взносы могут поставить в тупик даже самых заядлых поклонников сетевых развлечений. В таких условиях наше внимание не может не остановиться на различных бесплатных проектах, об одном из которых — Runescape — и пойдет речь в нашем сегодняшнем рассказе. Runescape создана английской компанией Jagex Games, специализирующейся на разработке браузерных java-игрушек, и была выпущена в свет совсем недавно. Игра только начинает «вставать на ноги», усовершенствования происходят чуть ли не каждый день (раз в неделю — в обязательном порядке). Круг фанатов еще тоже не сформировался, но количество народу, играющего в Runescape, уже сейчас впечатляет. Окончательные выводы делать еще рано, но, похоже, данная игра — одна из самых перспективных бесплатных онлайн-ролевых игр, существующих на сегодняшний день в Сети.

## Классы

Для того чтобы вы могли начать играть с максимальным комфортом, мы приведем некоторую полезную информацию.

В Runescape существует пять классов игроков, в каждом из которых — определенные характеристики.

**Warrior** (воин) — +3 бонус к атаке, силе и наполнению. 12 Нр, стартовые предметы — Bronze Short Sword (короткий бронзовый меч), Wooden Shield (деревянный щит +4 к защите).

**Wizard** (маг) — +7 бонус к светлой магии. 10 Нр, стартовые предметы — Staff (посох +6 к магии), Blue Wizard Hat (шапка +4 к магии).

**Adventurer** (исследователь приключений) — +2 бонус к атаке, силе и наполнению. +2 к исследованию территории, +2 к всем видам магии. 11 Нр, стартовые предметы — Bronze Axe (бронзовый топор), Tinderbox (используется для разведения костра), Jug (кувшин), Pot (кастрюля). Последние три предмета будут полезны для приготовления пищи.

**Necromancer** (некромаг) — +7 бонус к черной магии. 10 Нр, стартовые предметы — Staff (посох +6 к магии), Black Wizard Hat (шапка +3 к магии).

**Ranger** (реинджер) — +6 к исследованию территории. 12 Нр, стартовые предметы — Shortbow (арбалет) и 10 стрел (Arrows).

На мой взгляд, оптимальным для новичка вариантом будет игра за воина (лучшие боевые характеристики) или за реинджера. Прочие классы требуют некоторого представления об окружающем мире и лучше подойдут более опытным игрокам (к тому же некоторые магические и «реинджерские» скиллы в настоящее время недоступны).

## О сюжете, полигонах и спрайтах

Действие игры происходит в фэнтезийном средневековом королевстве, на которое последнее время обрушиваются самые различные напасти. По лесам бродят злобные гоблины, в пустыне обитают демоны, а в городах притаились разбойничьи банды. Тут приходим мы, и... Далее все зависит от вас — выбор квестов велик, да и к тому же их выполнение не является обязательным. Можно вообще заняться исключительно мирной деятельностью — добывать руду, производить оружие и доспехи, готовить пищу или торговать с другими людьми. Игровой мир не очень велик (по сравне-



## Оружие и предметы

Для того чтобы вам было проще ориентироваться в предназначении доступных в игре предметов, предлагаем ознакомиться с их краткими характеристиками и классификацией.

Все оружие подразделяется на несколько классов. Swords (мечи) — имеют средние показатели силы/точности (Daggers, Short Swords, Samitars, Long Swords, 2 Handed Sword).

Axes (топоры) — высокая сила удара, но низкая точность (Halchcl, Battle Axe).

Maces (палицы) — высокая точность, но низкая сила.

Bows (луки и арбалеты) — позволяют атаковать на расстоянии, что особо полезно в групповых схватках (Short Bow, Long Bow, Crossbow).

Staff (посохи) — обязательные атрибуты мага, позволяющие их скиппы и применяемые для дистанционных атак (Staff, Staff of Air, Staff of Water, Staff of Earth, Staff of Fire).

Доспехи тоже подразделяются на группы в зависимости от защищаемых ими частей тела. Head (голова), Torso (туловище), Hands (руки), Legs (ноги) и Shields (щиты).

Прочие предметы тоже можно классифицировать по своей функции.

Food (еда) — мясо (Meat), пиво (Beer), хлеб (Bread) — служат для восполнения запасов здоровья.

Tools (инструменты) — служат для вспомогательных функций (огнива для разведения костра и т.п.).

Остальные предметы служат материалами для изготовления каких-либо других вещей (Ore и т.п.).

нию с некоторыми другими представителями жанра), но зато красив и разнообразен. К тому же, небольшие размеры территории идеально подходят для текущего количества игроков (в среднем на сервере одновременно находится около ста человек), так что томиться в одиночестве вам не придется. В дальнейшем мир Runescape будет развиваться и, разумеется, расти. Не исключено, что годика эдак через полтора перед нами предстанет красавица игра с игровыми пространствами, сравнимыми по площади с миром Ultima Online.

Внешне действие напоминает Ultima Online или Diablo (та же изометрическая проекция плюс привычный "мышинный" интерфейс), только выполненные в трехмерной графике. Камера свободно двигается во всех направлениях (хотя приближать/удалять нельзя), позволяя нормально ориентироваться как в предельно застроенных поселениях, так и в тесных подземельях. Музыка и звука нет, но — никто не мешает вам запустить Winamp и поставить что-нибудь соответствующее ситуации.

Оформление игры могло бы называться революционным пару лет назад. Сейчас — устарело и восторгов ни на грош не вызывает. Однако — к счастью, остается играбельность. Да и про бесплатность проекта не стоит забывать. А еще — нам неизвестно ни одного другого онлайн-проекта, который бы совмещал в себе полигональную начинку и изометрическую проекцию. Возможности подобного "коктейля" действительно безграничны. А если учесть, что большинство геймеров до сих пор предпочитают изометрию виду от первого лица, то Runescape

выглядит вдвойне привлекательно.

Что же касается низкой детализации картинки — поверьте, в разгаре боя вам будет не до поиска пикселей на спрайтах, к тому же все визуальные изыски (свойственные большинству платных проектов) не самым лучшим образом сказываются на качестве соединения. Надо помянуть добрым словом программистов, сумевших отлично оптимизировать игру под модемное соединение. Даже если ваша АТС начнет выделять всякие неприличные штучки, не желая работать должным образом, качество коннекта останется на приемлемом уровне за счет снижения fps до 10-15 (все-таки не в 3D-шутер играем, и количество кадров в секунду здесь не так уж и важно). Игра выдержала испытание на жутком коннекте 14400 (который постоянно падал до 2-3 тысяч, что отслеживалось специальной программой) — тормоза проявлялись лишь изредка и не были критичными для геймплея даже в разгар битвы.

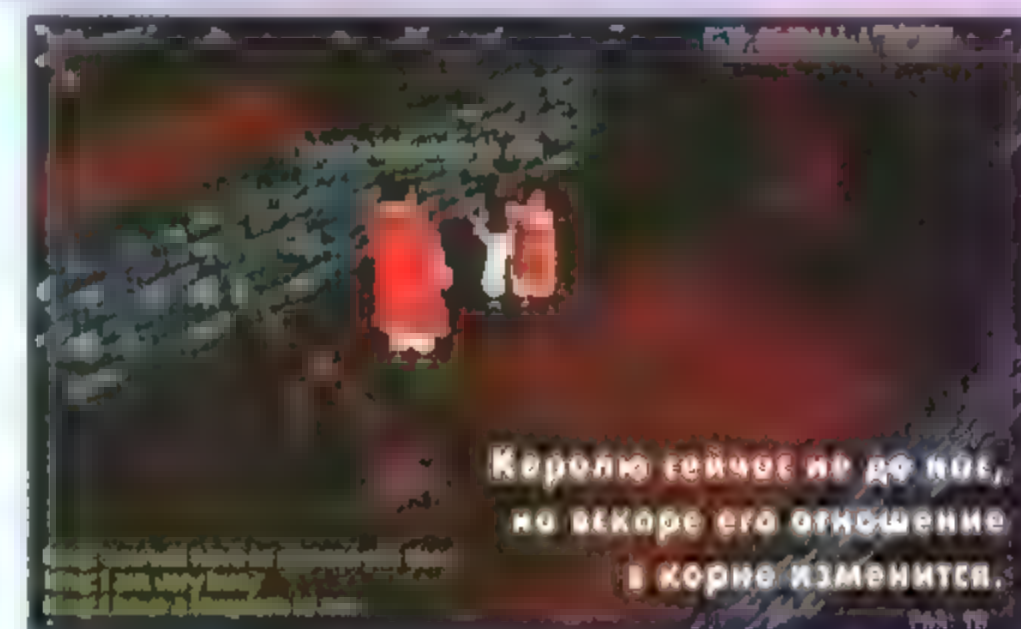
Интерфейс, неизлечимый "геморрой" многих ролевиков, здесь максимально упрощен — все действия выполняются с помощью одного-двух кликов мышки. Единственное, что вызывает некоторое раздражение, — это кое-какие неудобства, связанные со стремлением к такому упрощению (впрочем, через часок-другой все встанет на свои места).

## Этот странный, загадочный мир...

Итак, вы решили влиться в онлайн-общество. Введя в адресной строке браузера заветные буквы [www.jagex.com/runegame.html](http://www.jagex.com/runegame.html), вы попадете на страничку, где будут происходить наши приключения. Запаситесь кофе (особенно если ваша телефонная линия оставляет желать лучшего) — первоначальная загрузка движка длится долго (впоследствии такого безобразия не повторится, если вы настроите свой Explorer на буферизацию данных на диске — ставьте сразу мегабайт 100). Никакого клиента скачивать не придется — игра на все 100 процентов грузится с сервера. Далее необходимо сгенерировать нового персонажа, выбрать его внешность и класс (воин, маг, некромант, искатель приключений или рейнджер). Тут же указывается и отношение героя к схваткам с дру-

гими игроками. Надо сказать, что разработчики оригинально подошли к проблеме Player Killer'ов: теперь достаточно лишь задействовать соответствующую опцию, и причинить вред вам смогут только монстры. На первых порах лучше играть "мирным" персонажем, иначе ваш путь грозит оборваться в самой первой локации, где тусуются кучки злобных ПК, нападающих без видимой причины и предупреждения.

Все появившиеся на свет игроки оказываются в местечке под названием Lumbridge, где и начинаются наши приключения. Первым делом желательно поговорить с тренером (он стоит буквально в двух шагах от места вашего "рождения"), знакомящим новичков с основными правилами игры и терпеливо отвечающим даже на самые глупые вопросы. Неподалеку находится храм, священник которого с удовольствием озадачит вас несложным квестом; еще одно задание можно получить у повара, проживающего в графском замке. Побродив по окрестностям и освоив несложное управление, есть смысл податься в город Varrock, где и происходит большинство событий игры. Не стесняйтесь разговаривать со всеми встречающимися на пути NPC — помните, что это не только ценное мясо (обычных прохожих можно безнаказанно уничтожать с целью тренировки боевых навыков), но и источник интересных новостей и квестов.



Общение с компьютерными персонажами происходит путем выбора одного из нескольких доступных вариантов, благодаря чему некоторые проблемы можно решить разными путями. Большинство заданий вполне стандартны — убить неугодного персонажа или монстра, принести какой-нибудь предмет, поговорить с нужным человеком. Но иногда попадаются и оригинальные задачи. Не ленитесь записывать всю важную информацию — в игре отсутствует такая полезная штука, как Quest Log (протоколирование диалогов ведется, но вы можете посмотреть только самые последние из них), а полагаться на свою память не всегда удобно (вообще же, в ближайшее время разработчики обещают исправить ситуацию и вставить в игру "квест-протокол"). Если вы намертво застряли при выполнении очередного задания, не расстраивайтесь — по игре бродят толпы опытных игроков,

## Полезные ссылки

[www.runescape.com/runediscuss.pl?25772](http://www.runescape.com/runediscuss.pl?25772)

официальный форум игры (новые сообщения здесь появляются чуть ли не каждую секунду)

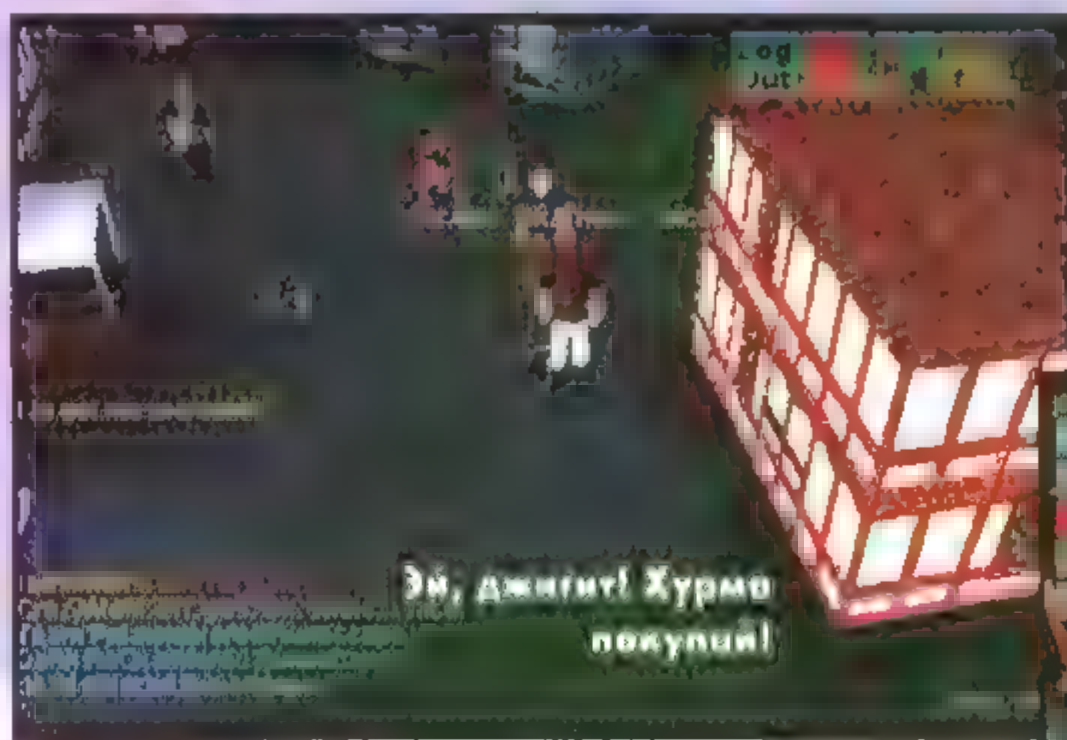
[www.tit13.sphosting.com/ENTER.htm](http://www.tit13.sphosting.com/ENTER.htm) — фанатская страничка,

содержащая кучу полезной информации, в том числе атлас игрового мира и бестиарий (описание встречающихся в игре монстров)

<http://tit13.sphosting.com/ENTER.htm> — еще один неофициальный сайт с некоторыми полезными советами



и кто-нибудь из них наверняка сможет помочь. Самая распространенная на данный момент услуга — это наем проводника (некоторые локации не так просто найти в первый раз, а за N монет вас туда с удовольствием отведут знающие товарищи). Ну а торговля квестовыми предметами (ключи от подземелий, предметы, которые нужно принести заказчику) — вообще обычное дело.

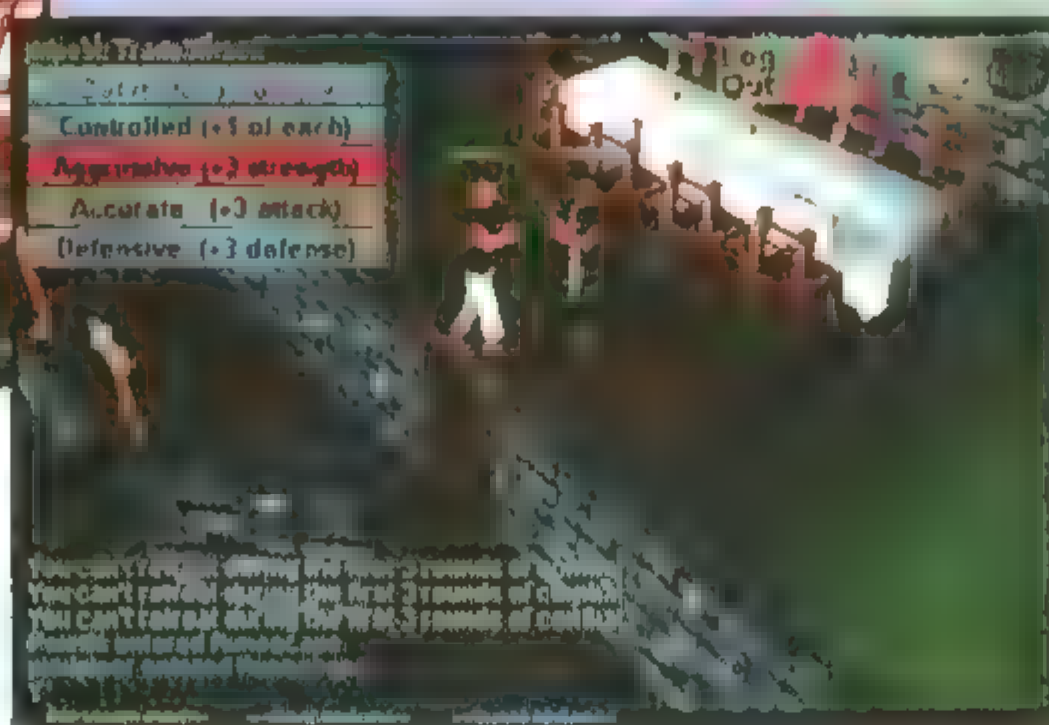


Кстати, о торговле — на главной площади Varrock'a, где находится рынок, постоянно бродят начинающие и опытные герои, продающие/покупающие оружие, доспехи или заклинания. Экран буквально не успевает очищаться от рекламных выкриков (не хватает только характерного "кавказского" акцента продавцов) или просьб продать приглянувшуюся вещичку. Если у вас появились лишние предметы (сколько-нибудь ценные) — непременно попытайтесь продать их другим или поменяйте. Можно попробовать сдавать предметы в магазин, но местные монополисты не оставляют вам никаких шансов, скупая вещи за жалкие проценты от их реальной стоимости. С магазинами связано еще одно небольшое неудобство: поход в супермаркет напомнил мне советские времена, когда по каждому поводу приходилось стоять в очереди, а прилавки опустевали с космической скоростью. Вот и здесь то же самое...

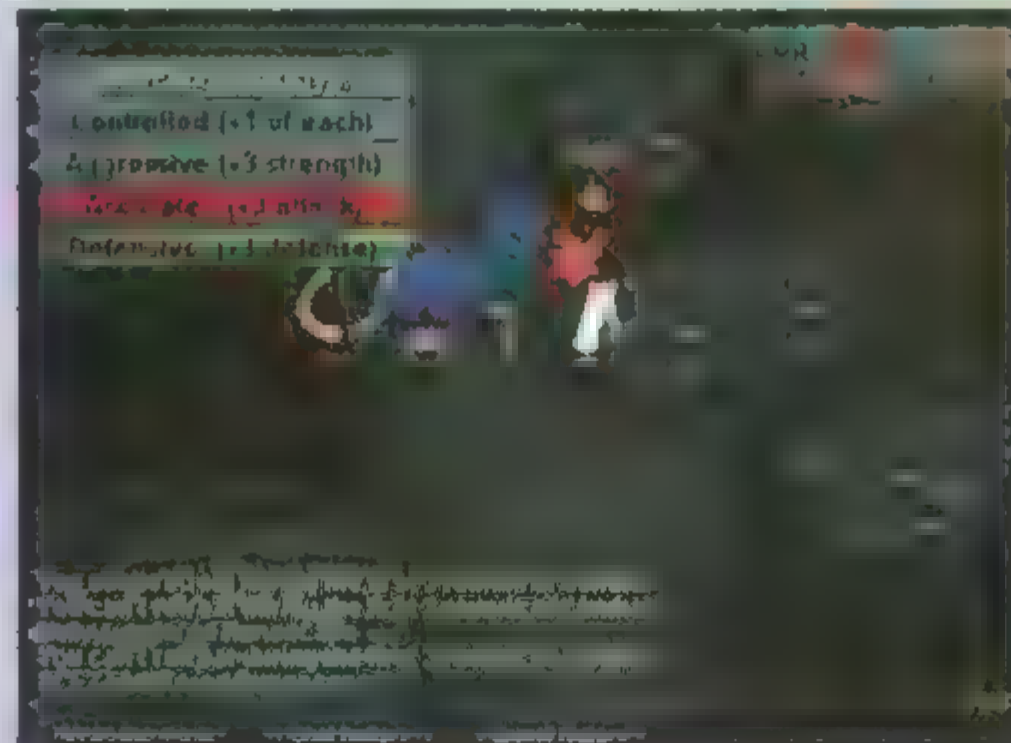
## Игровая механика

Отличительная черта любой RPG — это способность главного героя к развитию и совершенствованию. Runescape, как и все прочие представители жанра, позволяет "прокачивать" персонажа до немыслимых пределов. Однако система развития умений отличается от стандартной (подобные схемы были реализованы в Ultima Online, Daggerfall и некоторых других серьезных ролевиках). Забудьте о таких понятиях, как экспа (опыт) или уровень (может, они здесь и присутствуют, но в какой-то неявной форме). Чтобы добиться хороших результатов в каком-либо умении/профессии, вам придется усердно это самое умение применять. Хотите повысить свои боевые навыки — будьте любезны "замочить" пару десятков монстров. Есть желание до-

стичь небывалых успехов в поварской науке — кастрюлю в руки, и вперед. Надо признаться, что так оно куда логичнее — ведь теперь не прокатит вариант, когда опыт, полученный за расчленение врагов огромным топором, тратился на повышение магических умений, а то и вовсе на обаяние/интеллект (бывало и наоборот — после удачного разговора повышаешь свои воинские навыки). Набор доступных скиллов велик и включает в себя как боевые/магические, так и чисто "бытовые" способности (разведение костров, добыча руды, приготовление пищи и т.п.).



Бои в игре ведутся в реальном времени. Несмотря на это, лаг нам практически ничем — указываете, с кем вы хотите вступить в сражение, выбираете стиль ведения боя (осторожный, агрессивный или сбалансированный), и результаты схватки автоматически рассчитываются компьютером. Во время драки вы можете лишь давать своему персонажу некоторые указания (сменить стиль ведения боя, ретироваться и т.п.). Игра позволяет заранее спрогнозировать результат сражения: если навести курсор на предполагаемого соперника, команда Attack выделится каким-либо цветом (зеленый — вероятнее всего, что победа будет за вами; розовый или оранжевый — шансы на победу есть, но они невелики; красный — с этим противником вам ничего не светит). Вступать в борьбу с заведомо превосходящими силами врагов крайне не рекомендуется (даже когда на вас напали — не стесняйтесь убежать) — если вас убьют, вы лишитесь всего накопленного добра, включая золото и "сюжетные" вещи. А начинать все сначала с пустыми руками не так-то приятно...



## Скиллы

**Attack** (атака) — влияет на шанс нанести врагу повреждения (также зависит от того, каков оружие вы используете).

**Defense** (защита) — вероятность избежания удара (не влияет на получаемый урон).

**Strength** (сила) — влияет на максимальный размер повреждений, производимых вашим оружием (зависит его типа).

**Hits** (здоровье) — без комментариев. Здоровье можно восполнить, "проглотив" что-либо съедобное. Максимум Hp дает хлеб (Bread) — +5.

**Ranged** (дистанционная атака) — ваш шанс атаковать противника на расстоянии (арбалеты, магические снаряды...).

**Influence** (влиятельность) — от этого умения зависят цены на товары в магазинах города (чем больше квестов вы выполните, тем дешевле вы сможете покупать все необходимое).

**Good Magic, Evil Magic** (светлая и темная магия) — влияет на то, какие заклинания вам становятся доступны, и на успех произносимого вами спелла. Другим источником заклинаний являются руны (Runes), которые можно найти в лесах вокруг города или приобрести в магическом магазине (расположен в северном районе).

**Cooking** (приготовление пищи) — ваш шанс нормально приготовить пищу (мясо, хлеб), не испортив ее. Оптимальное место для кулинарных изысканий — кухня замка Lumbridge (неподалеку от него и "появляются на свет" новые игроки). Для доступа на кухню нужно выполнить поручение местного повара (ничего сложного — надо лишь принести кое-какие продукты).

**Woodcutting** (рубка дерева) — способность рубить деревья, для чего вам понадобится топор (Axe). Смысл рубки — обеспечение себя дровами (разведение костра для приготовления пищи).

**Firemaking** (разведение костра) — шанс нормально разжечь костер (требуется огнива — Tinderbox и дрова — Logs).

**Smelting** (ковка) — одно из наиболее полезных умений с коммерческой точки зрения (требуется молот — Hammer). Позволяет создавать из руды всевозможные предметы — броню, оружие и т.п. (потом их можно носить самому или продавать). Чем больше уровень развития скилла, тем более ценные вещи вы сможете производить.

**Mining** (добыча руды) — позволяет добывать руду из специальных камней (проверить породу можно, нажав правую кнопку мыши), для чего вам потребуется топор (Pick Axe). После добычи руду необходимо обработать (см. выше).

Прочие умения (Thieving, Tailoring и т.п.) на данный момент никак не используются. Обратите внимание на то, что некоторые вещи могут временно влиять на какие-либо ваши характеристики (например, выпив пиво (Beer), вы повысите свою силу, но понизите точность атаки).

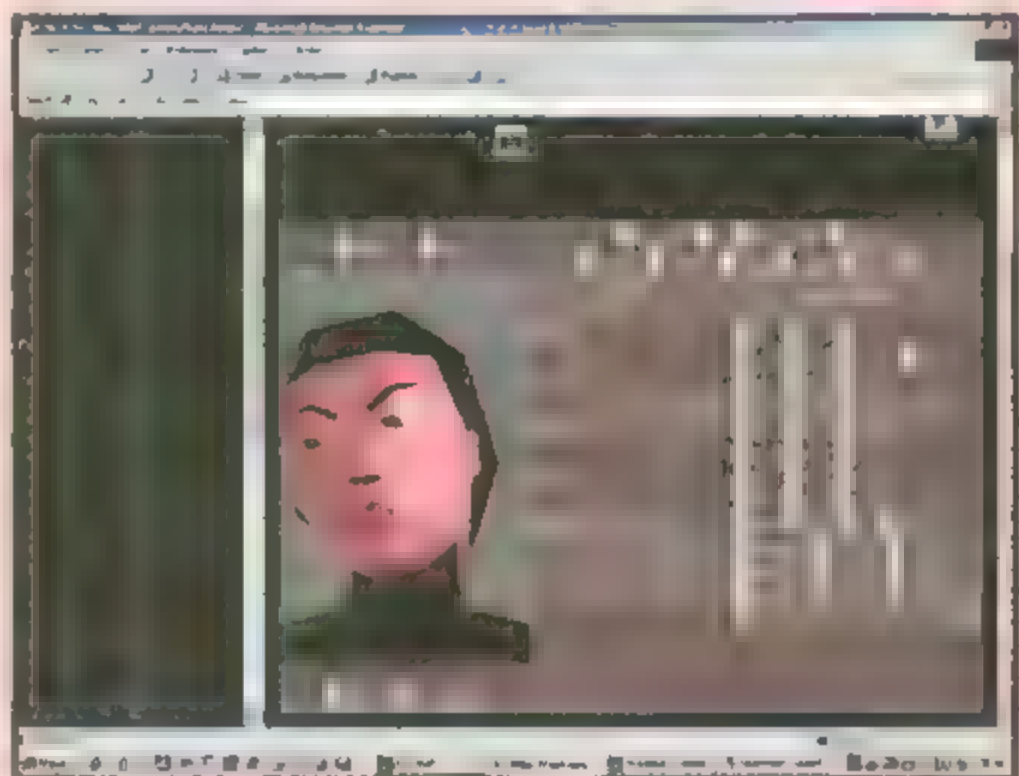
## Потенциал — велик

Создатели обещают и далее развивать свое детище, добавляя новые квесты, локации, предметы, а также персонажей и монстров. В целом, на титул полноценного конкурента той же "Ультимы" игра не тянет — как минимум, графика препятствует. Да и сказывается бесплатность Runescape, не позволяющая разработчикам уделять достаточно времени развитию и совершенствованию игрового мира. Но ознакомиться с проектом будет интересно всем (а там, глядишь, и "подсядете"). Если же вы все еще не знакомы с другими представителями жанра, начать лучше именно с Runescape, так как эта игра одна из наиболее доступных и простых. Так что не забудьте адрес: [www.lagex.com/runegame.html](http://www.lagex.com/runegame.html). До встречи в онлайн! ■



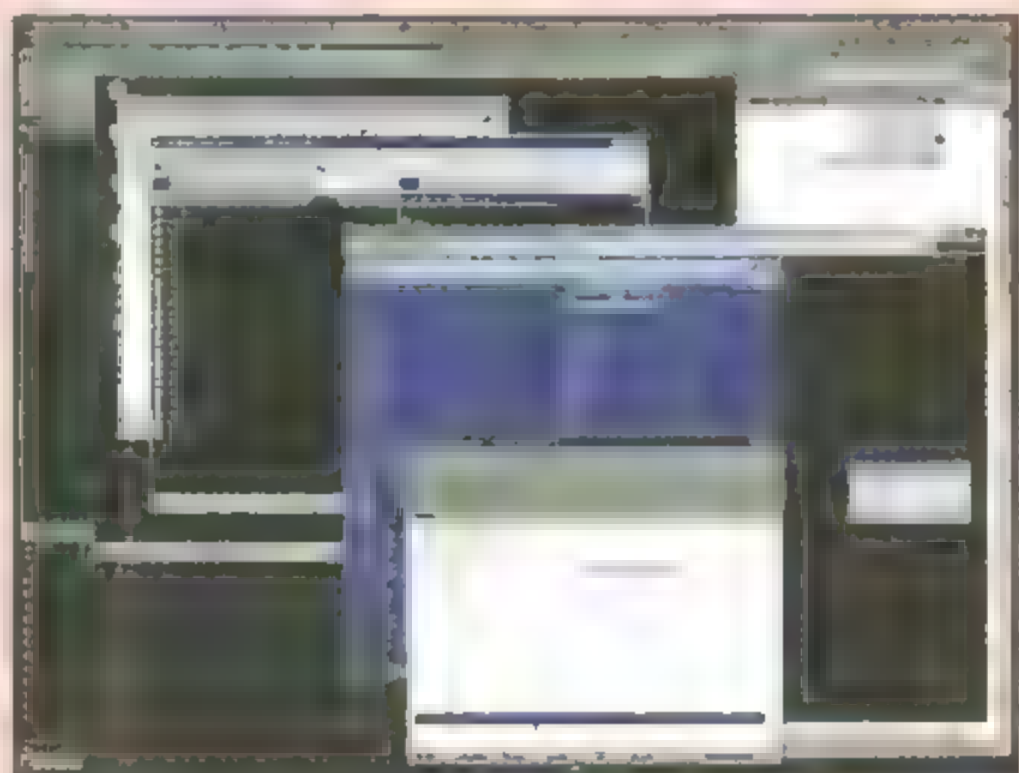
# Интересное в сети

<http://mrl.nyu.edu/~perlin/facedemo/>



Весьма оригинальная страничка, на которой вам предлагается попробовать "поиграть" с анимацией имеющегося здесь трехмерного лица. Доступны различные варианты отображения мимики — можно заставить изображение сердиться или смеяться, кричать или улыбаться. Обязательно попробуйте — тут можно такую рожу соорудить! ;)

<http://printscreen.narod.ru>



Хотите узнать, как выглядят рабочие столы многих известных в Рунете людей (например, знаменитого веб-дизайнера Артемия Лебедева) или посмотреть скриншоты различных "экзотических" операционных систем, вроде Linux или BeOS? А может быть, вы не против выставить свой десктоп на всеобщее обозрение? Тогда не забудьте посетить этот сайт — огромную галерею скриншотов, где можно как полюбоваться на имеющиеся картинки, так и пополнить коллекцию своим собственным шедевром.

<http://smilics.virtualave.net/>



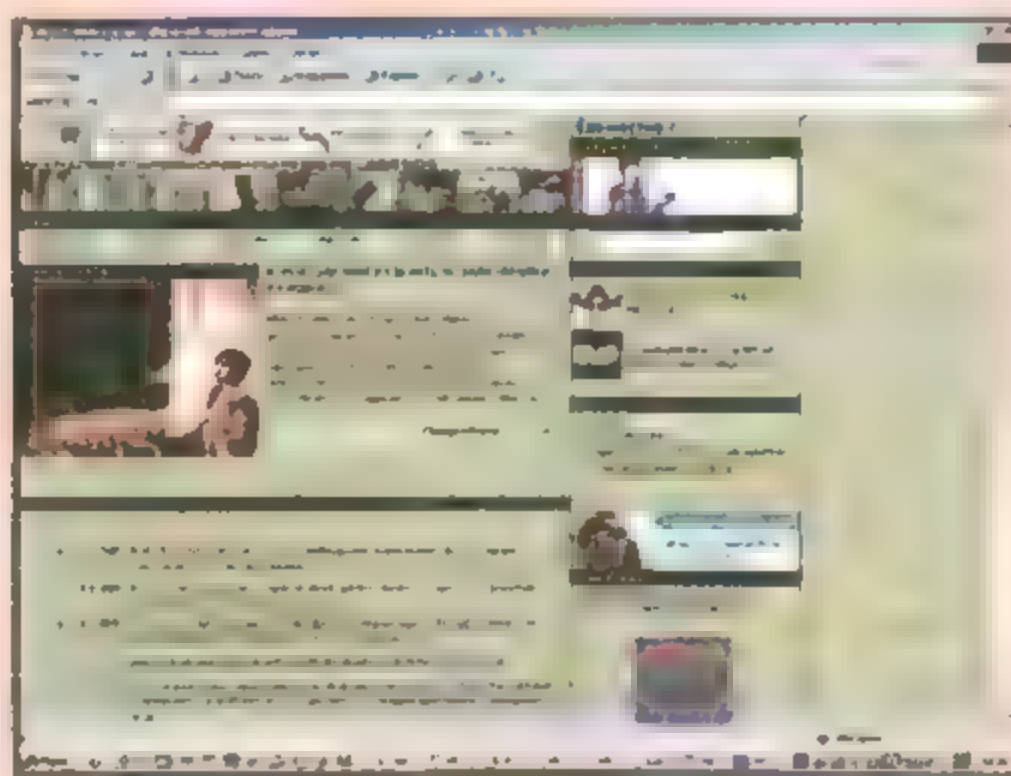
Сейчас уже сложно представить, как выглядело бы сетевое общение без смайликов — простого и удобного средства передачи ваших эмоций собеседнику. Те, кто совсем не исполь-

зуют эти забавные комбинации символов, рискуют напороться на непонимание своих шуток (которые в некоторых случаях выглядят весьма двусмысленно) или на другие неприятные последствия. А знаете, что обозначают смайлики типа :-], :-/ или даже B-)? Если нет — бегом на эту страничку, где вы найдете обширное собрание смайликов, каждый из которых снабжен весьма подробным описанием. Незаменимая вещь, особенно для новичков в мире Интернета.

[www.worlds.ru](http://www.worlds.ru)

Крайне полезный проект, посвященный различным государствам нашей планеты. Здесь вы найдете интересную информацию об истории многих стран, их гимны, флаги, другие полезные сведения. Людям любознательным, а также тем, кто еще помнит лозунг "Учиться, учиться...", строго рекомендуется!

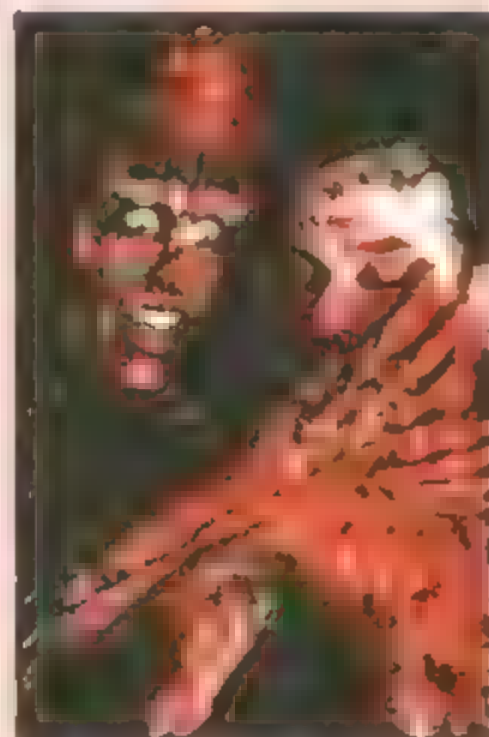
[www.cry.ru](http://www.cry.ru)



Данный сайт посвящен криминальной хронике — новостям, статьям о различных происшествиях, уголовному розыску. Весьма актуальные материалы, особенно с учетом ситуации в нашей стране.

<http://noweekend.com.ua/hellraiser/start.shtml>

Любите ужасы? Тогда обратите внимание на данный ресурс — массивную коллекцию фотографий из серии фильмов "Живые Мертвецы". Вот только смотреть это дело перед сном не рекомендуется.



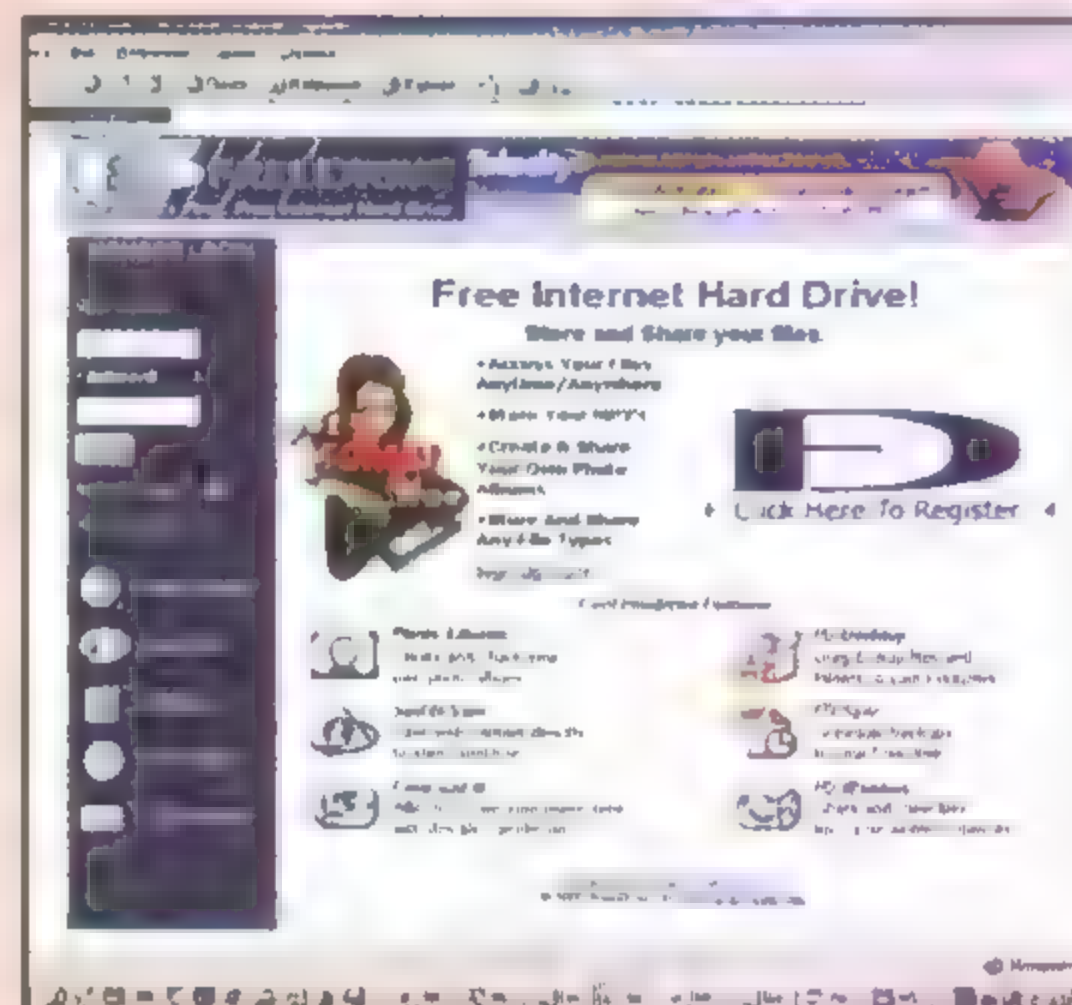
[www.ccusa.net/tp/](http://www.ccusa.net/tp/)

И до чего только не доходит фантазия людей, занимающихся продажей всяких при-



кольных безделушек. Здесь нам предлагается и вовсе безумная услуга — печать туалетной бумаги с картинкой под заказ. Вот куда стоит помещать фотографии особо несимпатичных вам людей и прочих редисок, хотя — можно и просто подшутить над приятелем, подарив ему такой вот шедевр изобразительного искусства. Вы как хотите, а я побежал оформлять кредитку — уж очень хочется парочку заказов сделать!

[www.freedrive.com](http://www.freedrive.com)



Зарегистрировавшись на этом сайте, вы совершенно безвозмездно получите сетевой диск размером в 50 мегабайт, на котором можно размещать фотоальбомы, хранить еще невыкаченные из Интернета файлы или даже использовать его для резервного хранения важных данных (очень удобная вещь — мало ли что может случиться с вашим винчестером?)

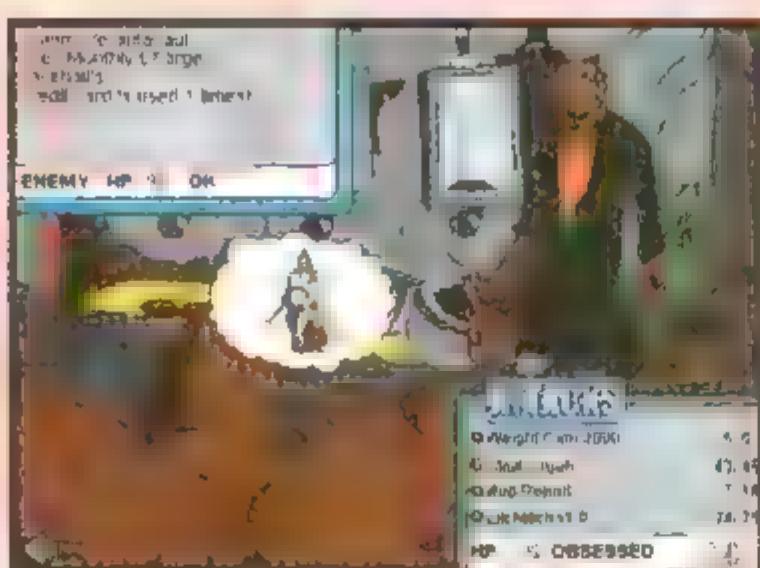
[www.sthl.ru:8000](http://www.sthl.ru:8000)

Тем, кто спит и видит себя в роли нового Пушкина/Лермонтова/Маяковского, этот ресурс, посвященный стихам, покажется очень интересным. Мне как человеку, от поэзии далекому, больше всего понравился раздел "Помощник поэта", умеющий подобрать рифму к абсолютно любому слову и даже способный самостоятельно написать новое произведение. Свои шедевральные стихотворения, особенно сделанные при участии "Помощника", можно опубликовать на этом же сайте с тем, чтобы их оценили посетители.



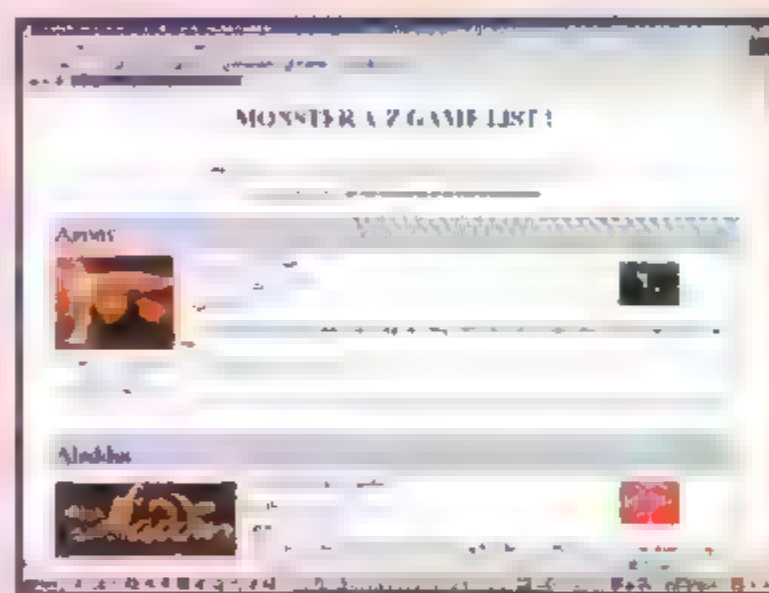
# Игровые ссылки

[www.somethingawful.com/awfulmon/](http://www.somethingawful.com/awfulmon/)



На сайте Something Awful появилось новое онлайн-овое развлечение под названием Awfulmon, сделанное в виде походового файтинга (очень напоминает боевую систему серии Final Fantasy), участниками которого являются многие известные разработчики игр. Ваша цель — пройти все бои с минимальными потерями (от этого зависит количество приобретенных очков). В случае успеха ваше имя будет красоваться на местной "доске почета", а также вам станет доступен второй, секретный режим игры. Весьма интересное развлечение, тем более что вашими соперниками будут такие знаменитости, как Клифф Блехински и Джон Ромеро.

<http://homepages.enterprise.net/beel/biglist.html>

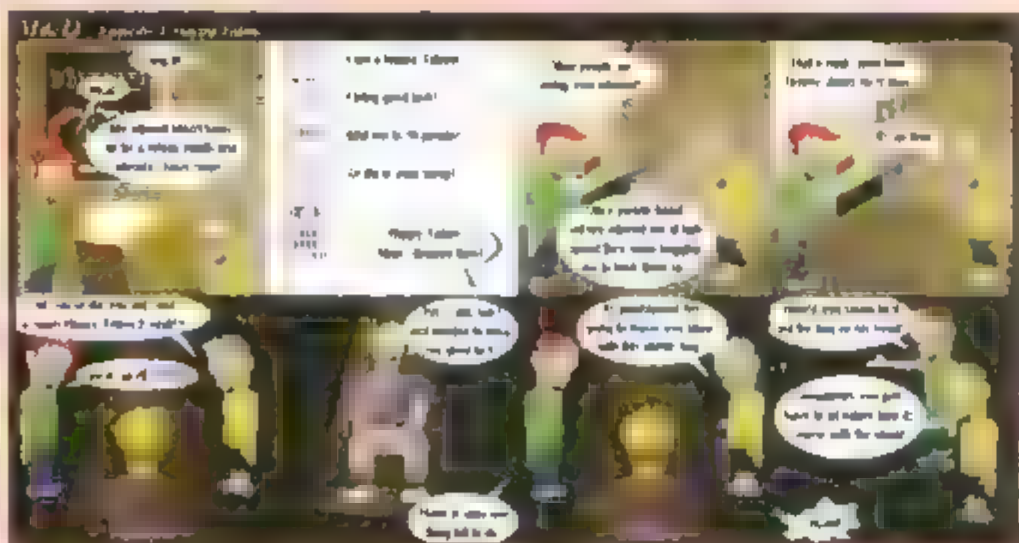


Многие игры сопровождаются просто отличной музыкой, которую не грех послушать и отдельно от игрушки. Если нужный компакт лежит у вас под рукой, то проблем с этим возникнуть не должно — ведь есть специальные программы для "выдиранья" ресурсов, описание которых

можно найти в рубрике "Вскрытие" (см. февральский номер "Мании"). А вот если диска у вас нет, тогда вам пригодится эта страничка, где расположена огромная коллекция музыкальных треков из разнообразных игрушек (от классики до новинок).

[www.strategyplanet.com/features/mnd/](http://www.strategyplanet.com/features/mnd/)

Слава Бивиса и Баттхеда не дает покоя многим предприимчивым товарищам, постоянно пытающимся создать персонажей, не уступающих "сладкой парочке" по своей популярности и прикольности. Вот и на зарубежном сайте Strategy Planet появились забавные комиксы про двух друзей-геймеров М и D. Во многом они напоминают незобвенных B&B, только слегка поумневших и порядком "компьютеризированных". А если после просмотра всех имеющихся историй эти двое успеют вам надоесть, можете принять участие в отстреле оных в специальной мини-игре.



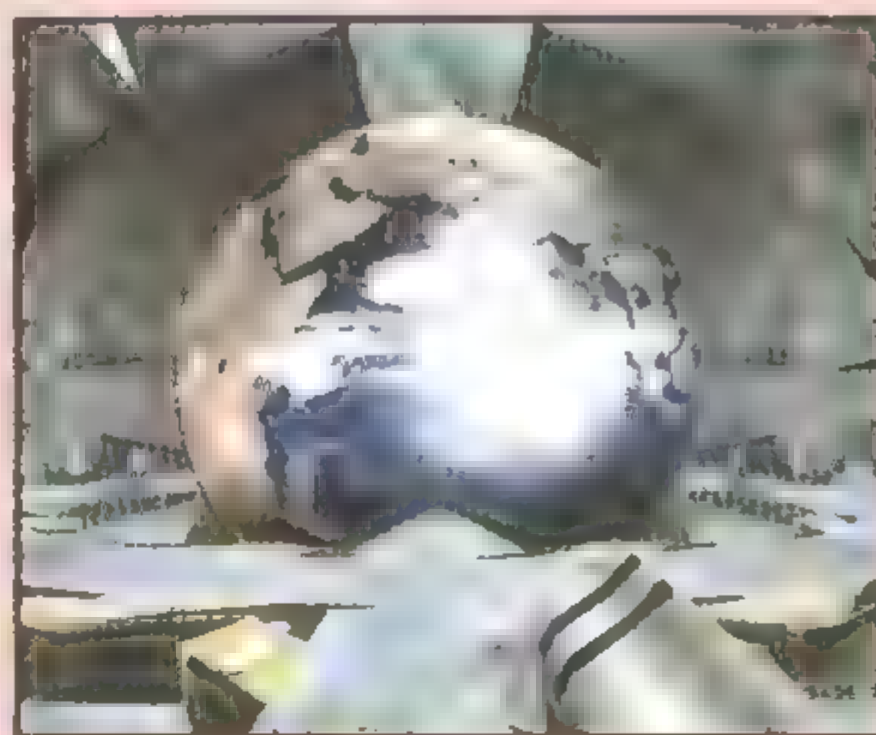
<http://pages.artnet.ru/Pokemon200/>

Покемоны — это настоящая чума нашего века (уже второго криду). Вспомните, сколько шума было вокруг случаев эпилептических припадков у детей, просмотревших очередную серию

мультфильма, или ту историю с дракой на ножах... Если и вас коснулось это безумие, обратите свое внимание на рассматриваемую страничку, где вы найдете немало интересного про своих любимцев — картинки, мультики, календари и другие монстрачные радости.

<ftp://ftp.diamondmm.com/pub/underground/exclusive/>

Если вы обладаете достаточно новой видеокартой, вам наверняка хочется увидеть большинство ее способностей в действии. Сходя по вышеприведенному адресу, вы попадете в архив, где хранятся специальные (очень навороченные) уровни для Quake3, в свое время созданные для демонстрации возможностей Savage 2000. Такие детализированные текстуры вы мало где увидите!



<http://agdb.nared.ru>

Хотите познакомиться с классикой игрового мира? А поиграть в старые игры, во многом не уступающие своим новомодным собратьям, или посмотреть на то, с чего начинались многие популярные сейчас серии? Тогда не пропустите этот ресурс, посвященный старым компьютерным играм (80-е—90-е годы). Коллекция отсортирована по алфавиту и жанрам, ко всем имеющимся хитам есть описания, так что вам будет из чего выбрать. ■

квалифицированная техподдержка — круглосуточно

RINET

легкий путь в  
**ИНТЕРНЕТ**  
Подключайтесь!

Доступ без учета времени —  
**\$58** (до 240 часов в месяц)

Dial up — от **\$0,7** в час

Выделенные линии —  
**64 - 128 Кбит/с**

Интернет-карты RINET  
**\$10, \$30, \$58**

быстрая регистрация,  
удобная оплата,  
бесплатная доставка

Тел.: (095) 2383922, 9167009

<http://www.rinet.ru>

e-mail: [info@rinet.ru](mailto:info@rinet.ru)



# ПАРОЛЕМ

104



дать и еще один совет — очень многие службы (особенно — почтовые сервера) на случай потери пароля предлагают вам выбрать какой-либо проверочный вопрос. В стандартных случаях вам предлагаются варианты вроде "девичья фамилия матери", "год рождения отца" и т.п. Понятно,

сервера/службы поддержки потребовалось бы узнать такую информацию, они бы сделали это без всякого вмешательства с вашей стороны.

Не следует забывать и о других способах кражи паролей. Ведь есть такие вещи, как трояны, проги-шпионы, перехватывающие окна с вводом логина/пароля и фиксирующие его в своих протоколах. Если свой компьютер можно всегда проверять на наличие подобной гадости, то в случае работы на чужом компе (или на школьной/институтской/клуб-

ной машине) ни в чем нельзя быть уверенным.

Поэтому все важные вещи лучше делать из дома (или другого проверенного места). Система безопасности многих программ (и вашей любимой операционки) зачастую не выдерживает никакой критики, с легкостью предоставляя ваши данные всем желающим.

## О хранении паролей

Правильно пользоваться паролями мы научились. Но появилась еще одна проблема — как запомнить эту кучу ничего не значащих сочетаний цифр и букв? И как сделать это максимально безопасным образом? Понятно, что не лучшим решением будет записывать все пароли на листок, приклеенный к монитору (как это делается в большинстве офисов). Многие программы позволяют сохранять вводимые пароли, что дает весьма сомнительную выгоду — удобство налицо, но и узнать ваш "парсворд" в этом случае не слишком сложно (в Интернете есть тысячи утилит, "выдирающих" пароли из Аськи, "Форточек" и других программ). Отдельно стоит сказать о системе запоминания паролей в Windows (наверняка вам приходилось при работе с браузером сталкиваться с предложениями сохранить введенную информацию).

Все пароли операционка сохраняет в файле имя\_пользователя.pwl (найти их можно в каталоге \Windows), где они ле-

## "Вспоминаем" забытые пароли

Чем сложнее пароль, тем проще его забыть. Поэтому стоит быть готовым к тому, что однажды вам придется лихорадочно вспоминать, что же вводить после слова "Password". Если память отказывается делиться нужной информацией, можно прибегнуть к специальным программам, с которыми мы познакомимся в следующем номере журнала. Не забывайте и о том, что если вы забыли пароль Аськи, почтового сервера или другой Интернет-службы, вы всегда можете попросить администрацию выслать нужную информацию на ваш почтовый ящик, указанный при регистрации (если на сайте такой раздел отсутствует, попробуйте написать по адресу support@название\_сайта).

жат чуть ли не в открытом виде (извлечь их оттуда с помощью специальных утилит — дело пяти минут). Запоминать используемые пароли средствами "Окон" не следует. Если вы получите по Аське сообщение с просьбой дать файл \*.pwl (это аргументируется тем, что у человека "Windows глючит") — в 90% случаев это попытка вызнать ваш пароль.

На деле есть два надежных варианта "запоминания" — либо записывать все свои логины/пароли в записной книжке, хранимой в надежном месте, либо поручить

что для выяснения этих обстоятельств особого ума не понадобится и взломать такой ящик — проще простого.

В-третьих, пароль должен быть максимально сложным, оптимально — состоять из случайной комбинации букв и цифр (да еще и разного регистра, если это возможно). Что-нибудь вроде W2i3ybG5Y6\_t. Сколько раз я видел пароли вроде Boss, Admin, Teacher, Marketing, School, угадывающиеся раза так с десятого. Но даже если выбранное вами слово не имеет к вам прямого отношения, угадать его будет значительно проще. Есть программы, которые подбирают пароль путем перебора слов, имеющихся в их словаре. Но комбинация случайно подобранных символов поставит их в тупик. Комбинации цифр (без букв — 19682) по тем же причинам применять не рекомендуется. В крайнем случае, в целях облегчения запоминания, можно использовать промежуточные варианты (например, что-то вроде 16gaMer58).

И не вздумайте сообщать пароль кому бы то ни было. Какой смысл придумывать хитрый "парсворд", а потом раздавать его всем желающим? Если к вам придет письмо якобы от вашего провайдера с просьбой поменять логин/пароль, для чего к сообщению приложена форма с полями "старый пароль" и "новый пароль", первым делом перешлите его в отдел технической поддержки (например, support@provider.ru). Ну а если письмо еще и было отправлено с "халявного" сервера вроде mail.ru... Если вашему провайдеру/администратору почтового

Уберите галочку с "Сохранить...". Не поддавайтесь на грабешские провокации.

это дело специальным программам. И если первый вариант в комментариях не нуждается (главное — не потерять эту самую книжку), то о программах-хранителях мы еще поговорим в следующем номере журнала. Ждите продолжения! ■





Совсем недавно в наши руки попала отличная игрушка под названием Rune. И вот она пройдена, мультиплеер успел порядком поднадоесть... Что делать? Могу посоветовать лишь одно — вооружиться текстовыми/графическими редакторами и углубиться в изучение игровых ресурсов. "Руна" была создана на основе движка Unreal Tournament, что, помимо отличной графики, обеспечивает максимально открытую структуру. Изменению поддается практически все — от текстовых сообщений до скриптов. Грех этим не воспользоваться!

Перед нами открываются широчайшие возможности — можно запросто убрать из игры все раздражающие моменты или добавить что-то свое.

Надоело любоваться на суровое лицо Рагнара — переделайте его на свое усмотрение (можно хоть фотку любимой собаки для этого использовать). А как насчет того, чтобы наделить особо подлых вражин чертами, скажем, любимых преподавателей? Как приятно обнажить огромный окровавленный топор и пуститься в погоню за деканом. Глядишь, там и оценочки поправят, да стипендию повысят... Скупые сообщения типа "игрок X убил игрока Y" можно заменить на что-нибудь прикольное, а сцену на кораблях (помните, почти в самом начале игры) превратить в крутейшую разборку. Любители пома-

хать колюще-режущими предметами смогут запросто добавить на уровни нужное количество врагов, а те, кто испытывает стойкое отвращение к прыжково-акробатическим упражнениям, наверняка захотят выкинуть такие моменты из игры. Самые злобные субъекты получат возможность всласть поиздеваться над незадачливыми друзьями-противниками. Да мало ли что еще можно придумать.

Просто читайте дальше — и вы все поймете сами.

Статья ориентирована на русскую версию "Руны", изданную "Букой". Если же у вас оказался оригинал (что маловероятно: англоязычная версия, по нашим данным, на территорию России не завозилась), то вам не позавидуешь — английская версия не разрешает использовать в сообщениях русский шрифт (хотя других отличий между ними мною при тестировании не обнаружено).

### По стопам Пушкина

Зверские опыты над внутренностями игры проще всего начать с ее текстовой составляющей. Загляните в папку \System (расположена в основном каталоге игры) и обратите внимание на файлы с расширением \*.rvt, которые легко открываются любым текстовым редактором. Советую прежде всего посмотреть файл rune1.rvt — здесь прописано большинство сообщений игры, включая и описа-

ния предметов. Нелишним будет поменять их на свое усмотрение, тем более что вся информация выводится на русском. Для примера рассмотрим, как отредактировать текст, появляющийся на экране после получения топора гоблинов.

[goblinaxe]

После этой строки начинается описание предмета.

PickupMessage=Вы взяли топор гоблинов

PowerupMessage=Дальний бросок!

Как можно понять из текста, этими словами игра сопровождает нахождение нужного оружия и активацию соответствующего повер-апа. Занудно как-то получается, не находите? Куда интереснее будет выставить здесь укрепляющие боевой дух тексты типа "Мой любимый размерчик. Фраги, ко мне!". Только сначала — наш совет — пройдите игру в "не-

### Просмотр анимации моделей

Вам интересно, как выглядят модели персонажей, да вот только вы никак не можете открыть загадочные \*.ums-файлы, где "скелетики" стыдливо скрываются от посторонних глаз? Тогда берите с нашего компактa прогу под названием Pygmalion Animator 0.1b, призванную удовлетворить ваше нездоровое любопытство. Эта утилита умеет просматривать кучу всевозможных файлов (форматы распространенных 3D-редакторов и популярных игр, число которых недавно пополнилось и "Руной"). Теперь можете наслаждаться видами всех имеющихся моделей с любого ракурса.

Модель Рагнара





## Убираем эусификацию

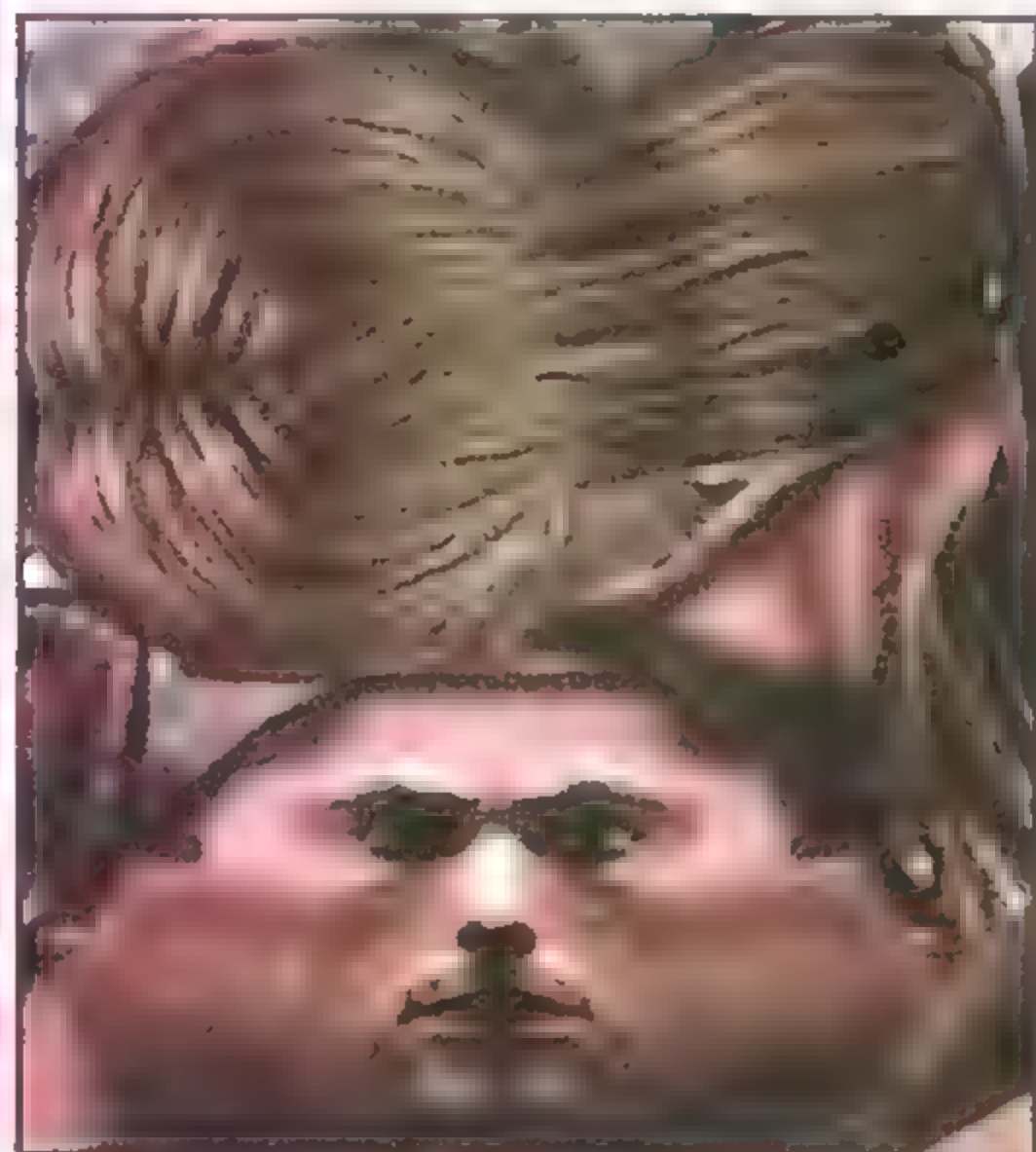
Некоторые геймеры на дух не переносят любые локализации, даже выполненные на таком достойном уровне, как "Руна" (в очередной раз наши поздравления компании "Бука" — отлично справились, молодцы!). Так что людям, предпочитающим оригиналы, можно посоветовать проверить небольшую операцию, в результате которой интерфейс и сообщения игрушки вернутся к родному буржуинскому языку.

Зайдите в каталог \System и выделите все файлы с расширением .inf. Скопируйте их во временную директорию и поменяйте их расширения на .rnf. Полученное записывайте обратно в папку \System (на вопрос о перезаписи имеющихся файлов отвечайте утвердительно). Вот и все, только не забудьте перед этим сделать резервную копию изменяемых файлов — мало ли как игра отреагирует на наши действия?

Элементарнее не бывает, короче говоря

редактированном" варианте: она того стоит. А уж потом — прикалывайтесь от души.

Все прочие строчки редактируются точно так же. А теперь самое веселое (для тех, кто любит в свободное время поразвлечься шинкованием приятелей по сетке). Хотите не на шутку разозлить своих соперников? Ничего нет проще — открывайте вышеупомянутый файл и ищите, к примеру, строчку `NormalMessage=%o убит(a) персонажем %k` (вместо %o в игру подставится имя поверженного, а вместо %k — его убийца). Теперь заменяем строчку на что-нибудь вроде `NormalMessage=Учись играть, сынуля. И хорошо подумай, прежде чем в следующий раз идти против меня, великого и ужасного %k`. Далее внимательно прочесываем содержимое файла и внимательно правим все сообщения в том же духе. Теперь копируем измененный файл в произвольную директорию и перед очередной партией говорим сопернику, что типа патч новый на днях вышел и ему



его поставить не помешает. Под видом патча всучиваем отредактированный файл и затем наблюдаем, как лицо оппонента периодически приобретает разные экзотические оттенки (тут уж все зависит от того, что вы там понаписали). "Отцы", воспитанные на эпохальном руководстве по игре в Counter-Strike, опубликованном в "Deathmatch" пару номеров назад, могут добавить в сообщения информацию о том, что их клан обычно делает с противниками. Развлекайтесь!

Не помешает взглянуть на файлы `rmenu.rnf` и `ubrowser.rnf`, где прописаны меню, а заодно и `engine.rnf`, который отвечает за системные сообщения. Разбейтесь с ними самостоятельно (по аналогии с `runei.rnf`), а мы примемся за не менее интересные вещи — описания уровней. Каждой карте, как сингловой, так и мультиплеерной, соответствует файл типа `название_карты.rnf` (приставка DM- означает, что уровень предназначен исключительно для дефматча). В качестве примера рассмотрим содержимое файла `deepunder1odin.rnf`.

[LevelSummary]

Title=Подземный мир, руины Сигмундра

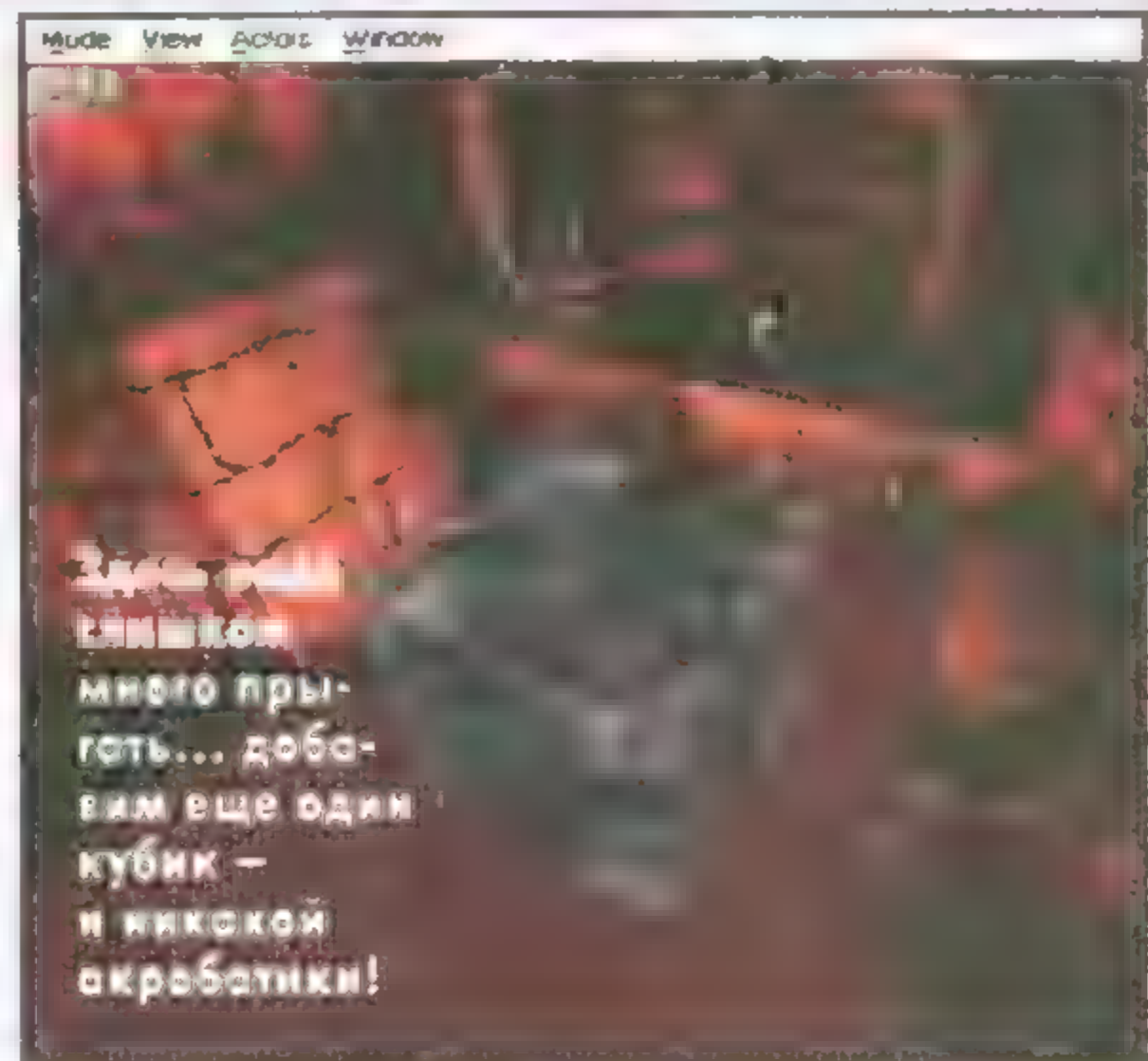
[SpecialEventRune3]

Msg=Слушай же, сын ярла. Знай, что это я, Один, спас тебя от неминуемой гибели.

Раздел [LevelSummary] отвечает за то, как уровень будет называться в игре, а [SpecialEventRune\*], где вместо \* стоит какая-либо цифра, содержит описание диалогов. Не нравится сюжет — попробуйте сделать его лучше. Кто знает, не откроете ли вы в себе никак не проявлявшиеся ранее литературные таланты.

## Новый лик для "Руны"

Пропустив все тексты через мясорубку своего воображения, можно переходить к следующему этапу операции — работе над графикой. Все текстуры, включая и "шкурки" персонажей, размещаются в каталоге \Textures, вот только формат у них не совсем обычный — \*.utx. Даже и не пытайтесь открыть их "Фотошопом" — хитрые разработчики решили похитрее спрятать от нас имеющиеся картинки, запаковав их в специальные архивы. Впрочем, распотрошить архив проблемы не составит, если знать, что редактор уровней прекрасно "понимает" \*.utx-файлы. Запустите `runeed.exe` (тот самый левел-эдитор, лежит в папке \System) и в окне браузера текстур выберите интересующее изображение. Теперь нажмите на кнопку Export, что позволит сохранить его в \*.pcx-формате, который понимает любой серьезный графический редактор. Теперь можете делать с ним все, что заблагорассудится, главное — не забывать, что размер текстуры не должен превышать 256x256 пикселей в 8-ми битном цве-



те (256 цветов — кажется, разработчики очень любят это число).

Подправив графику в соответствии со своими предпочтениями, не забудьте импортировать картинку обратно в игру (кнопка Import). Переделав "шкурки" персонажей, можно получить очень прикольные и необычные эффекты — все зависит от того, что вы там нарисуете.

## Уроки картографии

Вот мы и добрались до самой интересной части — РЕДАКТИРОВАНИЯ УРОВНЕЙ. Большинство игрушек никоим образом не позволяют нам править свои карты, но с "Руной" ситуация совсем иная — абсолютно любой уровень можно открыть в редакторе и подправить на свое усмотрение. Хотите крови — расставьте на картах полчища врагов, раскидайте побольше оружия; любите легкую жизнь — уберите особо сложных оппонентов да здоровье разложите через каждые два метра. Противники акробатических упражнений вроде прыжков через пропасти, которых в игре имеется с избытком, могут даже попробовать от этих самых прыжков избавиться (берете и добавляете "лишнюю" платформу, помогающую преодолеть раздражающие участки).

После того как закончите вносить изменения, не забудьте перекомпилировать уровень. Обсуждать тонкости процесса редактирования карт мы не будем — к вашим услугам рубрика "МатрицаПлюс", где в самом ближайшем будущем появится подробный материал по редактированию "Руны". Проявите чуть-чуть усердия, и вы сможете реализовать вещи, которые и не снились дизайнерам!

На этом позвольте закончить. Я рассказал далеко не все, так что вам найдется, где "поковыряться" и куда приложить силы. Движок игрушки позволяет творить с ней практически все что угодно — дайте волю своей фантазии, и Rune преобразится прямо на ваших глазах. Вперед, к изготовлению игры своей мечты! ■



## Стандартные КОДЫ

### Quake 2

Чтобы выиграть любую миссию, введите прямо в игре QSWW.

### Amiga: No Fear Warrior's Run

goldinmypockets — 1000 золота.

iwantfastfood — 1000 еды.

icanwineverythingnow — выиграть на этом уровне.

iwantareallybadguy — вызвать Билли (Billy the Kid).

woodisverygood — 1000 леса.

icangeteverything — по 5000 еды, леса, золота и по 100 оружия и лошадей.

horsesarecrazy — 10 лошадей.

iwantanamericanhero — вызывает Дэвида Крокета (David Crocket).

### Amiga: McGeer's Alice

Для начала отметьте значок "Console" в Options. Во время игры нажмите тильду (~) и вводите:

god — режим бога.

wuss — все оружие.

nodip — прохождение сквозь стены.

health # — где "#" — это количество здоровья (максимум 100).

notarget — невидимость для противников.

give all — все оружие и боезапас.

cg\_cameradist 45 — вид от первого лица.

cg\_cameradist 128 — нормальный вид.

give предмет — дать предмет (см. ниже).

map карта — перейти на карту (см. ниже).

Названия карт (в порядке прохождения):

gvillage; pandemonium; fortress1; fortress2;

skool1; skool2; potears1; potears2; potears3;

utemple; garden1; garden2; garden3; garden4;

centipede1; centipede2; wforest\$wforest\_start1;

wchess1; wchess2; rchess; funhouse;

hatter1; hatter2; jlair1; jlair2;

wforest\$wforest\_start2; hedge1; tower1;

hedge2; tower2; hedge3; tower3; grounds1;

grounds2; facade; keep; qlair.

Названия предметов (в порядке возрастания крутости):

w\_knife.tik; w\_cards.tik; w\_mallet.tik;

w\_jackbomb.tik; w\_eyestaff.tik; w\_icewand.tik;

w\_jacks.tik; w\_blunderbuss.tik; w\_demon-dice.tik; w\_ragebox.tik.

### Sierra: Barber's Unholy

Во время игры нажмите Tab, чтобы открыть окно чата. Вводите в нем коды:

addall — дает все оружие и все заклинания.

assall — создает осла прямо перед вашим носом.

infiniteMana 1 — дает бесконечную ману (0 — выключает режим).

becomeLight 1 — включает искусственное освещение (0 — выключает режим).

showfps — показывает число кадров в секунду.

set aeons.patrick health 999 — повышает здоровье до 999 единиц.

flight — включает режим полета.

### Sierra: Mad Dog Rally 2

Создайте новые профили водителей, введите любой тэг и впишите один из следующих кодов вместо имени. Учтите, что код, введенный единожды, будет работать все время — даже если выйти и зайти в игру снова. Поможет только реинсталляция.

jimmyscar — дает машину Sierra Cosworth.

coolestcar — кар Ford Puma.

letmewin — открывает все опции игры.

morrismode — Escort MK1.

gofasterstripes — дает более быстрые вариации тачек.

nuttynets — дает более агрессивные вариации машин.

turnontheice — меняет музыку.

beingboingboing — режим пониженной амортизации при столкновениях.

waveyourlefts — треки задом наперед.

wheelybig — колеса становятся большими.

shinybuttons — машины начинают сверкать.

bouncybouncybouncy — пониженная гравитация.

eatthis — огненный шар... включается вместо "ручника".

### Sierra: Cliffhanger

Нажмите T или Y, чтобы открылось диалоговое окно в игре. Вводите коды:

pleasehealme — полностью восстанавливает здоровье.

mapshowitall — открывает всю карту.

gimmegifts — рядом с вами возникает здание магазина, забитого оружием и бонусами под завязку.

allmissionsaregoodtogo — дает доступ ко всем миссиям.

basegoverlyfast — быстрая отстройка базы.

basepopulate — увеличивает популяцию рабочих базы.

basefillerup — дает энергию базе.

ineedspells — бесконечная мана.

fr — Показывает счетчик кадров в секунду.

### Kingdom Under Fire

Во время игры нажмите Enter и пишите

(тильда "~" обязательна! В режиме RPG вместо тильды вводите точку "."):

~makemyday — включает чит-коды.

~baegopa — дает по 500,000 каждого ресурса.

~simsimhae — убыстряется постройка зданий.

~dayspring — открывает карту.

~godblessu — дает выделенному юниту полное здоровье.

~amosbmerciful — дает выделенному юниту полную ману.

~knowledgeispower — мана восстанавливается быстрее.

~opensesame — открывает все двери в RPG-режиме.

~hastalavista — уничтожает выбранное здание или подразделение.

### StarCraft

Во время игры нажмите Ctrl-Shift-~. В нижнем левом углу появится иконка с текстом. Вводите коды (собака-амперсанд и пробел — обязательны):

@ bythepowerofgrayskull — полное здоровье.

@ ihavethepower — полная мана.

@ yourbulletscannothealthme — ваш герой — неуязвим.

@ dontfearthereaper — добавляет вам души к общему количеству.

@ castrateheheathens — ваш герой может собирать красных духов.

@ aplethoraof имя — дает четырех монстров. Вместо имя введите название монстра.

@ alliwantforxmasis имя — дает одного монстра.

@ gimmegimmegimme имя — дает заклинание.

@ ragebuilding — уровень вашего героя становится равным девяти.

**Примечание:** Приведенные коды могут не работать на некоторых версиях игры.

### World War 2 Normandy

Нажмите тильду (~) для открытия консоли. Станут доступны коды:



give боеприпасы # — дает боеприпасы (введите название) в определенном количестве (введите количество вместо #).

Названия оружия и боеприпасов:

Colt45, Bazooka, Rifle, Bazooka, Machinegun, Colt45Ammo, BazookaAmmo, MachineGunAmmo, Backpack, RifleAmmo, Landmine.

## Шестнадцатиричные КОДЫ

### Содержание

Запускаемый файл cultures.exe. Как сделать, чтобы добытые ресурсы никогда не уменьшались? В MTC пропишите (замените) по адресам, указанные в скобках, значения: 41A3D8 (90), 41A3D9 (90), 41A3CA (90), 41A3CB (90). После этой нехитрой процедуры достаточно принести в штаб или другое хранилище парочку ресурсов, как этого ресурса сразу станет максимум для данного "запасника". К тому же этого ресурса теперь никогда не станет меньше (разумеется, пока вы не перезапустите игру), сколько бы вы его ни расходовали.



К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

### Нюки

Как вы знаете, в игре отсутствует возможность сохранения на миссиях, что чуть ли не начисто лишает ее играбельности. Нижеприведенные шестнадцатеричные коды полностью ее от этого "новшества" не вылечат, но позволят хотя бы быстро пройти особенно пакостную миссию.

Запускаемый файл heist.exe. Много денег: B37FA4 (FF), B37FA5 (FF), B37FA6 (FF). Эти значения можно заморозить, а можно пополнять по мере необходимости. Хотя 16 миллионов баксов вам вполне хватит. Здоровье: 4155A3 (90), 4155A4 (90). А вот после этого фокуса вы и все члены вашей банды перевоплотятся в эдаких Дунканов Маклаудов, коих ни пуля не берет, ни ядерная бомба. Как насчет того, чтобы

устроить им маленький виртуальный армагеддон? Интересно, а сколько там всего копов в этом городишке? По крайней мере, десяток точно уже "отдыхает" в соседнем переулке.



К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

## Игровые ресурсы

### Содержание

На компактe игры находится несколько классных аудиотреков, которые можно слушать на обычном проигрывателе дисков. А можно списать и использовать в качестве сэмплов. В основном тут похожие друг на друга инструментальные партии, но есть и несколько оригинальных этнических мелодий, почти что как у Deep Forest. Также вы можете отыскать тут и такие фишки:

<каталог игры>\data\_fmv\\*.bik — мультики от игры; <каталог игры>\data\_\\*.cur — курсоры. Курсорами можно заменить стандартные курсоры от Windows.

### Мультики, картинки, звуки

<Каталог игры>\h2 menu\ — в этом и во всех вложенных подкаталогах лежат файлы в формате \*.jpg и \*.tga, содержащие графику и заставки; <каталог игры>\images\ — то же, что и в предыдущем случае, в тех же форматах, только тут есть еще и графические элементы мотоциклов и самих байкеров. Все это, разумеется, можно перерисовывать, придавая игре свой оригинальный вид, а можно использовать в качестве элементов (clipart) для различных графико-дизайнерских нужд.

<Каталог игры>\sounds\\*.wav — звуки от игры, которые можно использовать и просто как сэмплы, а можно и изменить, чтобы игра не только выглядела (см. предыдущий абзац), но и звучала необычно.

<Каталог игры>\videos\\*.avi — мультики.

### Нюки

<Каталог игры>\data\fmv\\*.mpg — мультики. Можно посмотреть на досуге от скуки. <Каталог игры>\data\sfx\\*.wav и <каталог игры>\data\vo\\*.wav — это уже интересней. Тут расположены звуки. И к тому же встречаются крики несчастных жителей и копов. Как насчет того, чтобы сделать их несколько "повежливей", заставив, к примеру, кричать по-русски? Или благодарить за меткий выстрел в голову? Тогда берите любой редактор, вроде Sound Forge, микрофон, и вперед.

<Каталог игры>\graphics\front end interface\\*.bmp — графика, заставки и интерфейс (в подкаталогах тоже есть графика).

<Каталог игры>\in game interface\\*.bmp — то же самое, но эти элементы мы видим уже непосредственно во время игры.

<Каталог игры>\vehicles\\*.bmp — видели автомобильчики в игре? А тут их графика. Можно смело изменять в любом графическом редакторе. Пускай катаются на "Запорожцах" и "Нивах".

<Каталог игры>\levels\\*.txt (плюс все в подкаталогах) — тексты заданий и квестов. Можно переписать их на свой лад.

### Этап Tourney Times

<Каталог игры>\data\config\\*.txt здесь лежат файлы, содержащие скрипты с различными параметрами игры. Вот, например, файл config.txt. Открываем его в каком-нибудь блокноте (Notepad), ищем строку #tourney times. После указанной строки идет 6 строчек, соответствующих 6-ти уровням. В них содержатся значения времени (в цифрах), отведенного на каждый уровень. Если поменять их все, скажем, на 200, то времени на прохождение уровня станет гораздо больше — можно ехать не спеша.



## АНТИКВАРИАТ

### Prince Of Persia

Когда я был маленьким, а компьютеры большими... Ах, ну да, о чем это я. В "Принце" есть так называемый backdoor, который поз-



воляет сильно облегчить игру и сделать ее забавней. Запустите игру из командной строки таким образом: `prince.exe megahit`. И теперь уже в самой игре у вас появляются дополнительные комбинации клавиш:

**Shift+L** — переход на следующий уровень.

**Shift+W** — нажимается перед рискованным прыжком и позволяет не разбиться в случае падения.

**Shift+I** — переворачивает экран (теперь можно перевернуть монитор вверх ногами).

**Shift+C** — игра выдает непонятные значения (шифровка, подумал Штирлиц).

**Shift+B** — отсечение неподвижного фона.

**Shift+T** — добавляет новую жизнь.

**Shift+S** — восстановление потерянных жизней.

**Shift++** — добавление времени. **Shift+-** — убавление времени.

**U** — показать экран сверху от вас. **N** — показать нижний экран.

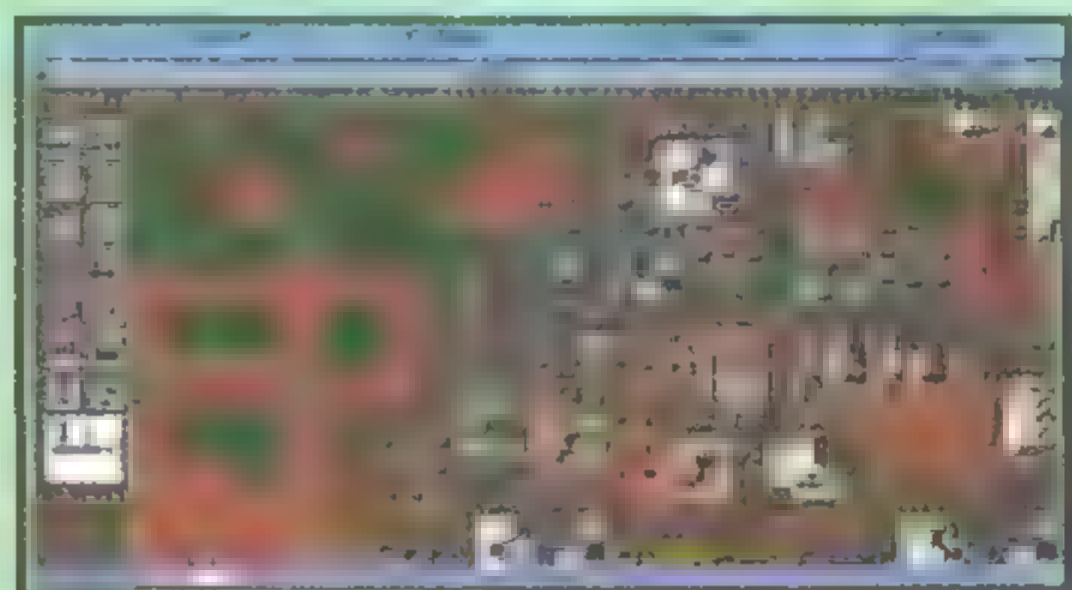
**H** — показать экран слева. **J** — показать экран справа.

**K** — убить противника (на скелетов не действует).



## SimCity

Только не путайте — это действительно полное название! Самый первый SimCity — 1989 года выпуска, под DOS. Не хватает денег, чтобы построить новый квартал? Не проблема — сохраняемся, выходим. В каталоге игры обнаружится файл с расширением `city` (название то, которое вы задали при сохранении). Открываем его каким-нибудь hex-редактором (Hex Workshop, например). Строка `C20` (указывается в самом крайнем левом столбце), байты: 6, 7, 8 от начала. Пропишите туда `FF FF FF`. Теперь открывайте свою сохраненку, и вы увидите что-то около

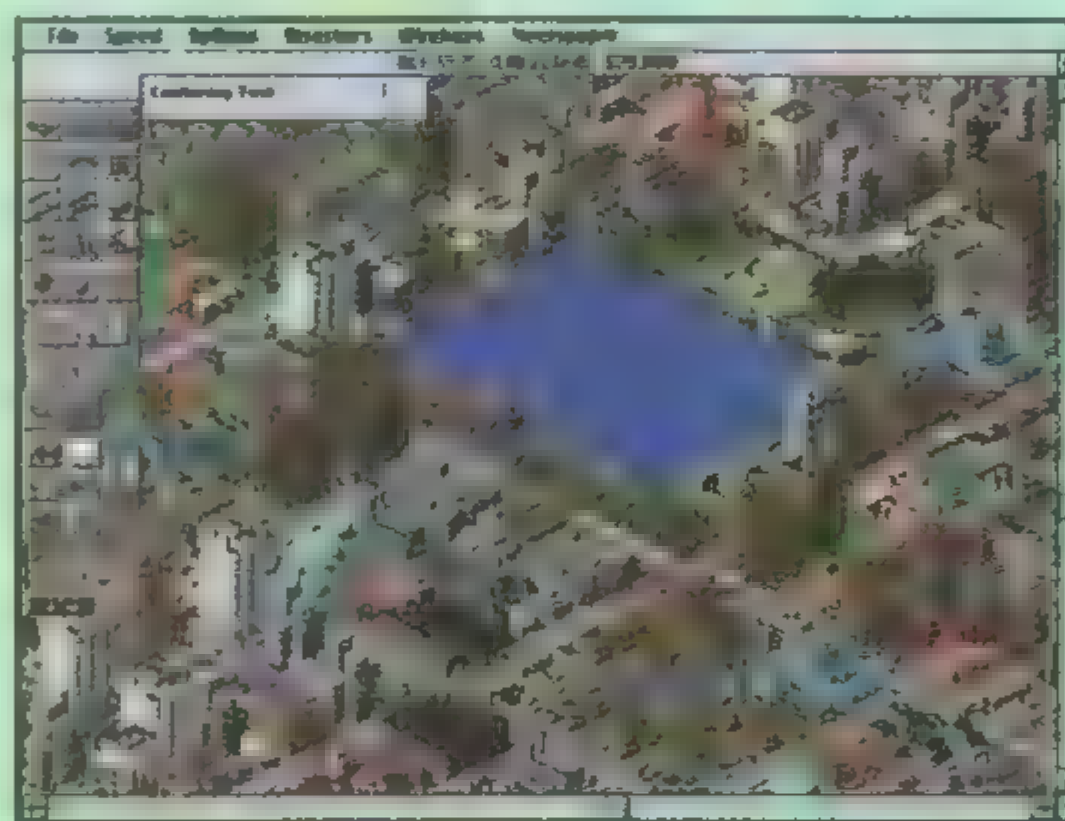


16 миллионов долларов. Этого хватит, чтобы завершить игру. Не забудьте сохранить перед вмешательством этот файл.

Если не получается, переведите текущее значение в шестнадцатеричную систему счисления и ищите это число в файле. Только не забывайте, что значение в hex будет несколько в другом порядке, чем на калькуляторе: например, 20000 на калькуляторе в hex будут равны 4E20, но в hex-редакторе это будет 204E.

## SimCity 2000

Более взрослый представитель семейства SimCity, но тоже под DOS (хотя были клоны под Win 3.1 и 95). Со взломом дела в игре обстоят приблизительно так же, как и в первом SimCity (подробности см. выше). Нехватка денег в нем лечится таким же способом, только здесь файл сохраненной игры имеет расширение `SC2`, а интересующие нас данные находятся в строке 20. Байты 11-й и 12-й от начала. Заменяем значения в них, соответственно, на `FF FF`.



## Worms 2

Не такой уж древний, по сравнению с предыдущими двумя играми, экземпляр. Но уже успевший стать историей. Когда-нибудь ведь и Sacrifice с Alice'ой окажутся в этом разделе. Итак, работаем Magic Trainer Creator'ом, как в разделе "Шестнадцатеричные коды". Запускаемый файл `worms2.exe`. Адрес 415810 (90) и 415811 (90). После этой процедуры игра пойдет по несколько иным правилам — ведь все, абсолютно все червяки (и свои и чужие) становятся бессмертными. А убить их может только лишь падение в воду. Следовательно, стараемся как можно быстрее их утопить, пока они не утопят вас. Получается некое подобие мода — игра "столкни меня ракетой в воду, и я спихну тебя овцой".

Еще тут есть кое-какие ресурсы: <каталог игры>\data\wav\ — тут во всех подкаталогах есть звуки (голоса червяков) из игры в формате \*.wav. Так что, если вы такой большой фанат серии Worms, то можете озвучить игру на

свой лад или использовать эти звуки как сэмплы (если вы DJ или чувствуете себя таковым). А можно и просто напичкать Windows головами червей. Представляете, "форточка" выдает сообщение об ошибке, а колонки в ответ: "You'll regret that". Ах, да, чуть не забыл. На компакт с игрой есть несколько аудиодорожек, составляющих саундтрек игры. Можно оцифровать в \*.mp3 и наслаждаться музыкой в любое время.



## Ускорение MPEG4

Формат MPEG4, так любимый нашими пиратами, требует больших вычислительных ресурсов компьютера. Но что делать, если у вас стоит первый Pentium, а фильм посмотреть все же хочется? Во-первых, не стоит отчаиваться. Во-вторых, нужно просматривать фильм с помощью первого Media Player, который входит в стандартную поставку Windows. Для того чтобы его запустить, нажмите Пуск, затем Выполнить, и введите "mplayer". Также необходимо, чтобы фильм показывался на полный экран. Для этого зайдите в Панель управления\Мультимедия, где выберите вкладку Видео. Во вкладке выберите Проигрывать Видео в полный экран. В первом Media Player нет лишних наворотов, которые съедали бы ресурсы системы, плюс MP не делает растяжку фильма на весь экран, он показывает его в том разрешении, в котором он записан, делая при этом разрешение экрана наиболее близким к разрешению фильма (то есть, если фильм записан в разрешении 352x288, то разрешение экрана будет 640x480). Отсюда и заметный прирост в скорости. ■

**Над рубрикой "КОДекс" работали:**  
"Стандартные коды" —

Святослав Торик (torick@igromania.ru)

"Шестнадцатеричные коды",

"Игровые ресурсы", "Антиквариат" —

Роман AKA Docent

(romanakadocent@mail.ru)

"Ускорение MPEG4" —

Евгений Марченков aka lammAr

Общее руководство

геймхакерской деятельностью —

Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)



Новый Манеж  
21 - 22 апреля 2001 года



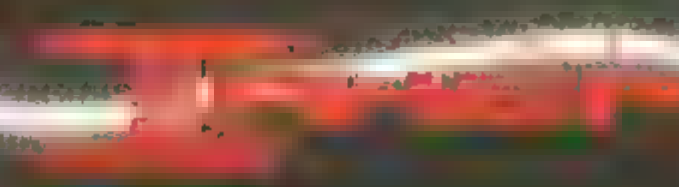
## Гран-При в Москве "Magic: The Gathering"

Гран-При - это 48 часов незабываемой игры и супер шоу-встреча с художниками и участие в side event-ах.

Формат: Block Constructed. Место проведения: 103009, Москва, Новый Манеж, Георгиевский переулок, д. 3, строение 3. Регистрация и дополнительная информация: тел. (095) 755-78-76, [www.sargona.ru](http://www.sargona.ru)



РАДИОТОК



СТРАНА  
ИГР





# Давайте делать это красиво !

Статья №3

О ТОМ, БЕЗ ЧЕГО ИГРА - НЕ ИГРА, А ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ БОЛВАНКА

Простудировав два выпуска рубрики "Самопал", вы, конечно, сотворили основняк вашей игры, непременно основанный на движке Genesis3D. Хотя, быть может, вы вообще первый раз взяли в руки "Игроманию", а ваше представление о Genesis3D сопоставимо с представлением о солнечном острове Копипи: вы про него не знаете, а он, гад такой, есть.

Как бы то ни было, вам обязательно стоит прочесть эту статью — для того, чтобы вы могли знать, без чего игра — не игра, а так, технологическая болванка. Я продолжу рассказывать о том, как действовать в среде Genesis3D, однако все, о чем говорится в статье, применимо и в ракурсе любого другого трехмерного движка, с соответствующими поправками на его возможности.

## FX — это эффект!

Аминь. Этим лозунгом должен руководствоваться любой, кто серьезно намеревается написать нечто действительно стоящее <варианты: крутое, эффектное, мощное>. Как доподлинно известно, Голливуд именно этими двумя буквами — FX — и славен (особенно в последнее время). Самые ЭФФЕКТные филь-

3. Все эти светотени, мигания, кровяка всех цветов, следы на стенах и тому подобное. Да если это убрать — все равно, что с престарелой актрисы грим соскрести.

Так вот, дорогие мои читатели, в этой статье речь как раз пойдет об эффектах, которые просто необходимо внести в современную игру для того, чтобы она находилась на достойном уровне зрелищности.

## Освещение

Даже создав простейшую комнату в редакторе уровней Genesis3D или какого-нибудь другого движка, вы в предварительном просмотре можете спокойно прохаживаться по ней и разглядывать каждую детальку карты. Но не задумывались ли вы над тем, откуда берется свет, чтобы освещать это замкнутое пространство?

Ющихся глазом. Источники лучей могут быть как естественные (солнце, молнии), так и искусственные (всякие лампочки и прожекторы). Но ведь виртуальная комната, состоящая из четырех стен, не имеет ни одной самой малейшей лампочки! Неужели налицо попрание законов физики?

В каком-то смысле — да. Однако вы смотрите на монитор и видите картинку. Каким образом она получается? Монитор ведь ничего не отражает — он светится сам по себе. Похожий случай происходит и в виртуальном пространстве. Стены уровней *испускают лучи света*, и такое явление называется *вещественным освещением* или, по-английски, *ambient lighting*. Этот термин очень распространен в трехмерном моделировании.

Говоря строго, испускание стенами лучей света замыкается само на себе, так как они не могут ничего озарить, поэтому *вещественное освещение* — сугубо компьютерный термин. Но зато представьте, как хорошо! Ведь вы можете безо всяких заморочек создать уровень, не имеющий источников освещения, и вволю бродить по нему.

Собственно, это и происходило на заре развития трехмерных игр, а мрачные места в Doom создавались исключительно путем наложения темных текстур на стенки. Но при всей простоте такого метода, он, увы, далеко не способствует приданию игре реалистичности и красоты. Поэтому, когда процессоры и графические карты компьютеров повзрослели, были разработаны специальные алгоритмы, позволяющие рассчитывать и прорисовывать лучи света, исходящие из определенных источников и освещающие окружающее пространство. Вдоваться здесь в дебри техниче-



Эффект Lens Flare от яркого источника света.



Вот чего можно добиться цветным освещением.

мы приносят наибольший доход. Порой доходит до того, что ни на что другое люди больше и не смотрят, ослепленные мельканием, вспышками, взрывами, бабахами всех мастей, ну и так далее.

А вы думаете, в компьютерных играх по-другому? Ха! Посмотрите хотя бы на Quake

Согласно определению из курса школьной физики, мы видим поверхность благодаря отражению от нее лучей света, улавлива-



ких подробностей резона я не вижу никакого, но было бы полезно отметить смысл: после прорисовки геометрии и текстур начинается стадия пострендеринга. На этой стадии как раз происходит наложение световых эффектов, то есть пикселя, на которые попадают лучи, освещаются. Конечно, это занимает время, поэтому и были разработаны всякие технологии типа *Transform&Lighting*, как у чипа GeForce.

реализацию просчета освещения и теней, а вам остается только добавить в редакторе уровней объект *SpotLight*, спозиционировать и назначить ему несколько свойств: интенсивность, цвет, радиус распространения и так далее. Не забудьте также, что надо чуть "притушить" яркость вещественного света, которая выставлена по умолчанию. Кстати, реализация источника света как объекта позволяет программисту подцепить его из программного кода, а затем копировать, удалять и перемещать, создавая, например, те самые световые "сферы" вокруг летящих снарядов.

Но это еще не все из тех фокусов, которые можно делать со светом. Раз в нашем распоряжении есть возмож-

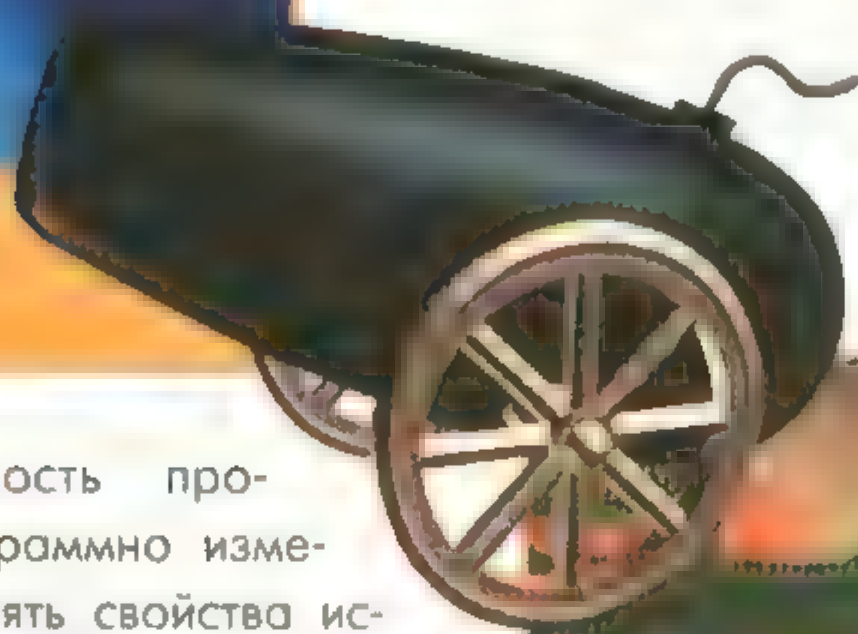
лически будет проходить свет), но затем должны из кода основной программы заставить источник света менять одно значение на другое.

Динамический свет может применяться в самых разных случаях — при имитации освещения комнаты (испорченная мигающая лампочка или свечка), для создания самоизлучающих поверхностей (таинственный инопланетный артефакт), для вспышек, молний, взрывов, да для чего душа пожелает.

И наконец, последнее, что можно сказать в разговоре об освещении: не увлекайтесь. Как ни печально, большое количество источников света сильно тормозит прорисовку каждого кадра. Помните, ведь после основного рендеринга всю вашу иллюминацию надо долго и упорно просчитывать, а если она еще и накладывается, то делать это не один, не два, а много раз. Поэтому вам надо так распределить источники освещения, чтобы было одновременно и красиво, и не слишком перегружено.



Перед вами — результат применения источников света.



Что это значит для программистов и дизайнеров? Во-первых, появилась возможность оживлять сцены добавлением в них точечных источников освещения (*Spot Lights*) и направленных источников освещения (*Directional Lights*). Во-вторых, раз есть источники света, то есть и тени, поэтому программисты стали реализовывать алгоритмы их просчета. Кроме того, источники можно еще и двигать! Помните эти залихватские световые шарики в *GLQuake*? Соответственно, можно использовать цветное освещение. Поместите в комнате парочку

ность программно изменять свойства источника света, значит, мы можем создавать эффект, который обычно привыкли понимать под динамическим освещением (*Dynamic Lighting*). Что же это такое? А это

## 3D-спрайты



3D-спрайты в действии.



Сияние лампочек — это тоже спрайт.

источников зеленого излучения — и вот вам инопланетная пещера.

Но как же все это применить в игре, которую вы делаете? Как всегда, создатели упоминавшегося *Genesis3D* придумали все за нас. Движок берет на себя программную

Сей эффект создается в *Genesis3D* полупрограммно. То есть вы, как и в предыдущем случае, устанавливаете на уровне объекты динамического освещения (*Dynamic Lights*), прописываете их свойства (обычно это последовательность значений, сквозь которые цик-

есть динамическое, то есть постоянное изменение свойств интенсивности (яркости) и цвета лучей. В результате получается как бы живой, мерцающий огонек, вносящий разнообразие в статистику обычного освещения.

Сей эффект создается в *Genesis3D* полупрограммно. То есть вы, как и в предыдущем случае, устанавливаете на уровне объекты динамического освещения (*Dynamic Lights*), прописываете их свойства (обычно это последовательность значений, сквозь которые цик-

Да-да, именно спрайты, и никуда от них не денешься. Хотя это слово и старомодно, непрогрессивно и жутко двухмерно, большинство эффектов строятся на их использовании.

Что такое 3D-спрайт? Ну, для начала давайте вспомним, что такое обыкновенный спрайт. А это есть двухмерная картинка, которая, помимо основного изображения, имеет некую прозрачную область, которая "отбрасывается" при наложении на уже существующее на экране изображение. Спрайты составляют основу двухмерных игрушек. Каково же их применение в 3D?

Раньше, когда еще не наступил век моделей и динамического освещения, нам приходилось отстреливать головы спрайтовым монстрам. Мы всегда могли видеть их уродливые изображения только с одной стороны, и посему они были абсолютно плоские.





Звезда в небе смотрится неплохо. Тот же самый спрайт.

Отличие 3D-спрайта, применяющегося в трехмерной игре, от 2D-спрайта состоит в том, что 3D-спрайт — это не есть рисунок, наложенный на изображение. Это полигон с наложенной на него текстурой и (это важно!) все время повернутый к вам передней стороной.

Что это дает? Во-первых, изображение такого спрайта фильтруется графическим процессором видеокарты, и вы не увидите уродливых огромных пикселей. Во-вторых, вам не надо пересчитывать 2D-координаты двухмерного спрайта для рисования его в 3D-пространстве — вы используете родные координаты вашего мира. В-третьих, на текстурах также могут быть прозрачные участки, и пользователь может видеть сквозь них остальной мир.

Теперь давайте разбираться, зачем нам вообще сдолась эта штука. Использовать ее в качестве заменителя моделей, конечно, крайне нецелесообразно. Но посмотрите, сколько в виртуальном мире есть вещей, двухмерных по своей природе! Для начала — это взрывы. Практически во всех играх для рисования взрывов применяют либо частицы (particles), либо 3D-спрайты. Рассмотрим анатомию последнего случая.

Итак, сначала художник рисует в Paint или в 3Dstudio MAX красивый взрывчик с огнем, дымом и всем к нему полагающимся. Это дело отрендеривается в несколько файлов или один большой \*.bmp, содержащий раскадровку взрыва. Затем, уже в самой игре, когда надо чего-нибудь красиво запустить в воздух, вы, помимо действий с моделью, срочно помещаете в это место полигон и натягиваете на него по очереди рисунки из раскадровки. Когда взрыв "проигрался", вы убираете этот полигон восвояси. Громкие крики, аплодисменты, эффект удался!

Аналогично этому, трехмерные спрайты применяются для других двухмерных явлений. Это огонь, дым, вспышки, молнии. Очень часто с их помощью создаются короны вокруг источников освещения. В этом случае вы помещаете полигон

ния (если, конечно, это стеноподобная субстанция, а не голова противника) рисуем полигон с текстурой отметины и приспособливаем его по координатам так, чтобы он лежал прямо на стене.

Наконец, мы переходим к реализации трехмерных спрайтов в Genesis3D. Все даже еще проще, чем можно себе представить. В движке предусмотрена функция добавления в мир отдельных полигонов. В параметрах этой функции вы указываете координаты, куда помещать полигон, текстуру, которую на нем отображать, и несколько вспомогательных флагов. Все! Этот полигон будет виден в течение одного кадра, а затем самоуничтожится. Если ваш



Таким вот образом рисуются взрывы.

с красивым сиянием в то место, где у вас находится Spotlight,

и пользователь может наблюдать очень приятный эффект — мало того, что он видит корону, так она вдобавок залита светом от самого источника.

А еще можно использовать 3D-спрайт для создания известного эффекта под названием солнечный блик (Lens Flare). Он получается обычно, когда игрок смотрит на солнце и видит несколько красивых кружочков, имитирующих блик. Так вот, эти кружочки есть не что иное, как несколько трехмерных спрайтов, расположенных последовательно на векторе, идущем от солнца (оно реально — просто очень яркий источник направленного света) к виртуальным глазам играющего. Положение бликов рассчитывается исходя из угла, под которым находится глаз к солнцу.

Однако необязательно, чтобы трехмерные спрайты находились "лицом к лицу" с игроком. Для создания большей интерактивности их часто лепят прямо на стенки уровней. Таким образом получают те самые отметины от пуль, взрывов, разлитая кровь, следы от резины и так далее. А в играх с изометрической перспективой и управлением с помощью курсора получают приятные эффекты в точке, куда щелкает мышь. Делается в этом случае все не менее просто. Например, при попадании ракеты во что-либо мы в точке столкнове-



А это уже летающие системы частиц, совмещенные с небольшими источниками света.

эффект еще не закончился, в следующем кадре вы снова добавляете полигон, но уже с новым значением текстуры, чтобы пламя постоянно мерцало, дым рассеивался и так далее.

## СИСТЕМЫ ЧАСТИЦ

По-буржуйски это называется Particle Systems и представляет собой не что иное, как систему из множества 3D-спрайтов или мини-моделей из трех-четырех полигонов. Наиболее эффектное применение частиц — это создание осколков, которые отскакивают от стен, в которые вы стреляете, снарядов, которые вы запускаете, или даже голов, которые вы разбиваете.

Как я уже говорил, по сути своей, партиклы — это мини-модельки, которых много и которые быстро разлетаются и уничтожаются. Вся сложность их применения состоит в том, чтобы создать реалистичную физическую модель поведения каждой частицы. Партиклы можно характеризовать как объекты некоего множества и обрабатывать в этом ключе — поэтому эта штука и называется системой.

Сказать много про партиклы тут вряд ли получится, так как вся смысловая часть уже была в главе про 3D-спрайты. Остается посоветовать не увлекаться: добавить при



взрыве кучу разлетающихся частей очень здорово и весело, но только не для центрального процессора, который каждую такую часть обрабатывает, и не для графической карты, которая ее прорисовывает.

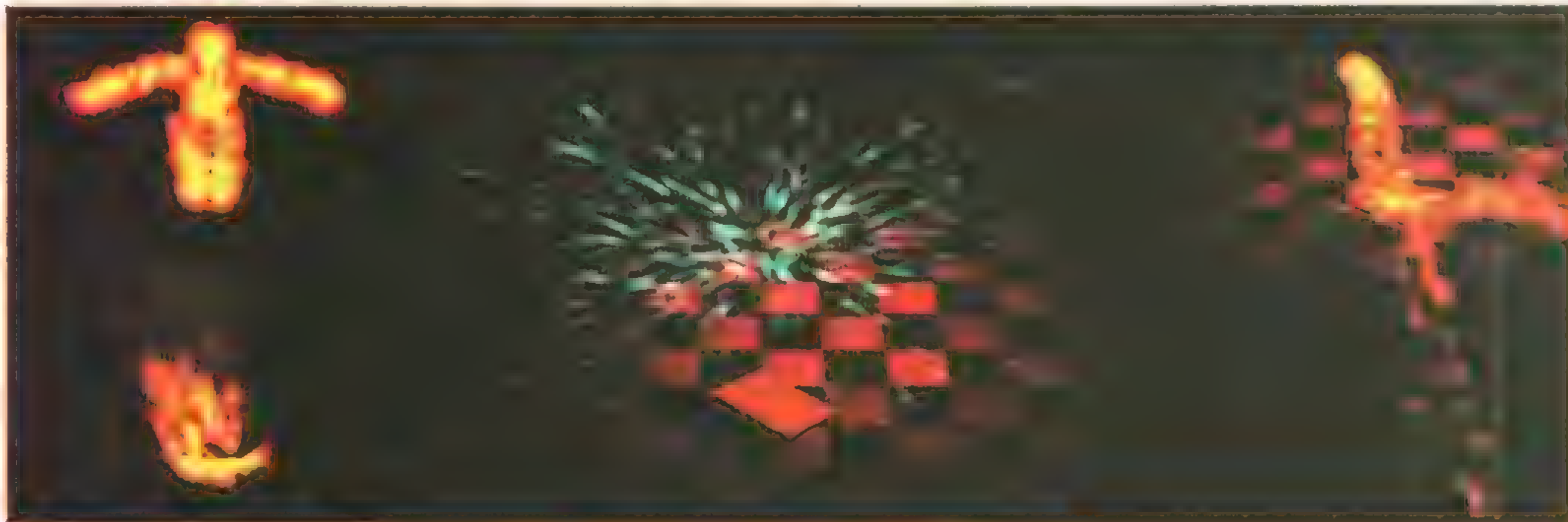
## Динамические текстуры

Стреляя в голову монстру, логично было бы предположить, что после выстрела в ней будет зиять славенькая дырочка. Ну или хотя бы какая-нибудь отметина. Это я к тому, что хорошо бы ваша игра использовала динамическую смену текстур, в простонаречии называемую скинами.

странстве. Объемный туман (Volumetric Fog) получается путем наложения точек на геометрию уровня, что делается с помощью особенных таблиц эмуляции тумана, таким образом, чтобы создавалось впечатление объемности. Этот эффект подходит для открытых пространств, хотя его можно использовать и в закрытых уровнях — для придания таинственности вешая его в углах или над поверхностями. Такой туман требует много ресурсов видеокарты, и большие его объемы нежелательны.

В Genesis3D туман почти никак не реализован. Почти — это значит, что вы можете добавить только туман, скрывающий

звукозаписи, вот вам совет: не надо вытягивать звуки из достаточно известных игр и применять стандартные писк Windows. Как-то я бродил по помещениям одного малоизвестного произведения (кстати, очень похоже, что написанного на Genesis3D или чем-то родственном ему) и был неприятно удивлен, услышав треск порванных кабелей электропитания из Half-Life. Этот звук был совершенно чужим и сильно резал уши. Так что если и применять готовые звуки, то использовать какие-нибудь бесплатные звуковые библиотеки, которые могут быть как в Интернете, так и продаваться на дисках.



Вот какие эффекты можно получить, используя частицы.

Смысл состоит в том, чтобы после попадания пули/картечи/лазерного луча в лобик нашего безмозглого монстрика задать его модели скин, изображающий сквозную черепно-мозговую травму. Тут могут быть варианты. Например, в Quake 2 было несколько скинов для каждого типа монстра, изображавших его в разных стадиях разложения. По мере обработки шотганом монстр доводился до определенной кондиции, и скин менялся на следующий по обезображенности. В Soldier of Fortune это сделано по-другому. После аккуратного выстрела из пистолета в область солнечного сплетения менялся скин только области туловища, и вражеская модель могла спокойно ходить дальше, щеголяя отстреленным местом.

Этот эффект вполне поддерживается Genesis3D. Модели в нем, как известно, собираются в один файл целиком вместе с текстурами и анимацией. Так вот, в утилите компиляции моделей вы можете задать резервные текстуры, которые будут сложены в файл модели и в процессе игры могут быть натянуты на определенную часть тела или предмета программным методом.

## Объемный туман

На самом деле он не является объемным. Он даже не висит сам по себе в про-

удаленные объекты (Distance Fog). Эффект проявляется в добавлении тумана как бы на горизонте видимости. Он скрывает удаленные объекты и позволяет использовать большие дистанции видимости. Distance Fog включается и выключается в Genesis3D буквально парой строчек.

## Звуки

Что можно сказать про звуки? Они должны звучать! Причем так звучать, чтобы у игрока не возникло никаких сомнений в их реальности. Этому способствует использование современных 3D Sound API вроде EAX и A3D. Помните, что играющему придется слушать ваши звуки много раз, и поэтому, если какой-то из них получится кривым, эта кривость будет повторяться раз за разом, набивая мозоли на уши и являясь источником естественного отвращения ко всей игре.

Всегда включайте поддержку звуков низкой частоты для слабых компьютеров и — обязательно — высокой 33600 и 44100 kHz. Чем выше качество — тем больше реальность. Звуки должны выпрыгивать из колонок прямо на игрока. Он должен бояться топота ног приближающегося из-за угла коридора монстра!

Записывать звуки самому, конечно, очень хорошо, но если у вас совершенно случайно не оказалось под рукой студии

В заключение хочу пожелать вам не стесняться в использовании эффектов. Очень часто, при отсутствии "умного" сценария, основным смыслом игры становится размазывание противников по стенкам и расщепление окружающих объектов на составные части. Так давайте же делать это красиво!

Смотрите раздел "CD-Мании" — кое-что по тематике статьи находится на компактe. Сам движок Genesis3D присутствует на компактe предыдущего номера. ■

## Переходя к практике

Если вы уже готовы переходить к практике набивания кода в редакторе Visual C++, я бы посоветовал вам обратить внимание на то, как эффекты реализованы в тестовой игре, которая поставляется вместе с Genesis3D. В этой игре присутствуют практически все эффекты, поддерживаемые движком. Файлы, которые достойны рассмотрения, находятся в папке fx с исходным кодом программы.





# ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

## НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

### Рубрика "Вне компьютера"

Некоторая информация по рубрике. Во-первых, вторая и основная часть статьи по "Комбоколодам" (линия Magic: The Gathering) переносится на следующий номер, где вы и сможете ее прочесть. Во-вторых, вместе с приходом весны мы возвращаемся к полевым ролевкам и продолжаем освещать происходящие события — все интересующиеся могут ознакомиться с репортажем "Конраннер". В-третьих, начиная с этого номера мы начинаем выкладывать на компакт не только сканированные изображения карт Magic: The Gathering (кстати: в этот раз — сканы всех карт Planeshift), но и бесплатные модули плюс прочее подобное по AD&D, что безвозмездно предоставила во всеобщее пользование компания Wizards of the Coast.

Редакция

### Ravenloft жил, жив и будет!



Arthus Inc, подразделение знаменитой своими играми в жанре horror компании White Wolf, получила права на разработку и издание ролевых продуктов под брэндом Ravenloft. Новая ролевая игра будет создана на базе движка D20 System и выйдет под соответствующим логотипом. Новый Ravenloft будет полностью совместим с D&D 3rd edition. Хорошо, что Wizards of the Coast не стала уподобляться собаке на сене, а передала игровой мир, имеющий множество фанатов во всем мире, в хорошие руки. *Ravenloft Core Rulebook* увидит свет уже этим летом

Граф Страд снова с нами! Один из самых оригинальных миров AD&D, чуть было не брошенный на произвол судьбы волею Wizards of the Coast, обретет новую жизнь.

Дальнейшие расширения системы будут публиковаться каждый квартал.

### Dragonlance 3E

У игрового мира Dragonlance появился официальный сайт — Dragonlance Nexus ([www.dl3e.com](http://www.dl3e.com)). Сайт создан Треиси Хикман и посвящен конвертации AD&D Dragonlance и Dragonlance 5th Age под третью редакцию D&D. Уже сейчас на нем можно найти множество полезных материалов для игроков и DM'ов, желающих продолжать и развивать свои кампании на планете Криин.

### Blind Guardian и Dragonlance

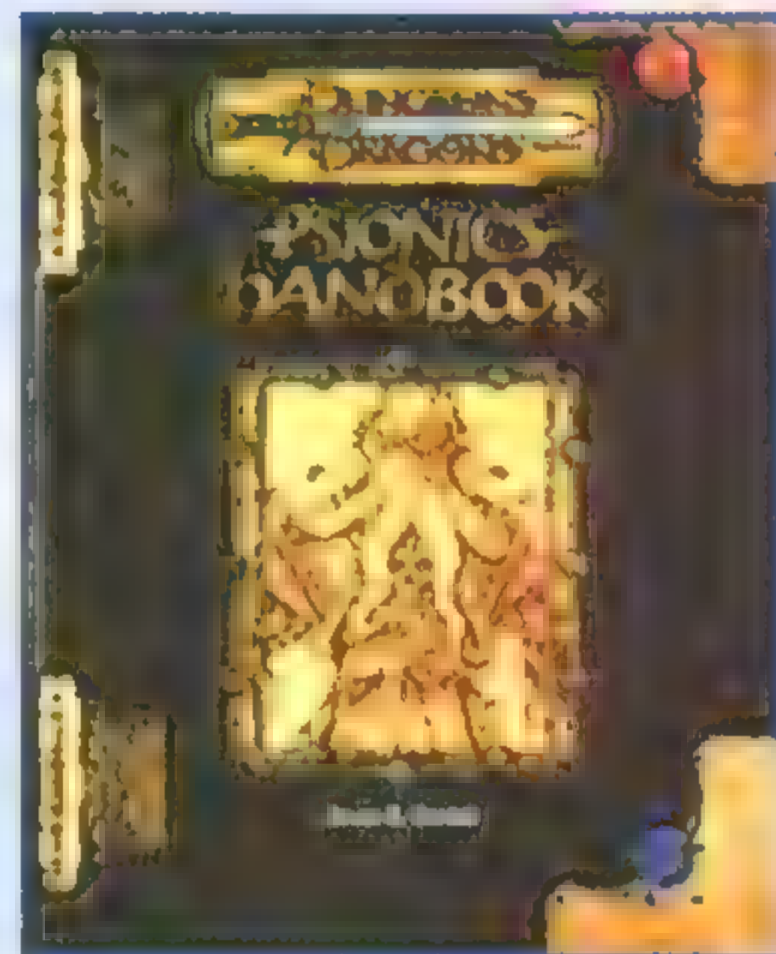


Ну и раз уж речь зашла о Dragonlance, вот еще одна новость на эту тему. Сверхпопулярная немецкая speed-металлическая группа Blind Guardian хорошо известна среди ролевиков своими композициями с текстами в жанре фэнтези. Недавно на их официальном сайте ([www.blind-guardian.com](http://www.blind-guardian.com)) было устроено голосование — все желающие могли поучаствовать в выборе темы для одной песни будущего альбома. В результате огромное количество ролевиков склонило чашу весов в свою сторону. Теперь в новый альбом Blind Guardian войдет композиция на тему Dragonlance. С чем всех вас и поздравляю.

### Псионика снова с нами

Вышло первое официальное расширение D&D 3rd edition под твердой обложкой — *Psionics Handbook*. В этой книге содержатся правила обращения с ментальными силами в ролевой игре. PsiHB вводит в D&D два новых базовых класса — *Psion* и *Psychic Warrior*. Она содержит описание десятков разнообразных

сверхъестественных способностей и необычных псионических предметов. Многие DM'ы считали псионику в AD&D не слишком сбалансированной. Возможно, в третьей редакции ситуация изменится к лучшему.



### Новости RPGA

В этом месяце все члены гильдии RPGA получили первый модуль из кампании Living

### Карточный Babylon 5

1. В продажу поступает новый сет — Unla'shok. Из интересного: на некоторых картах будут автографы актеров, сыгравших роли *Вира Котто*, *Маркуса Коула* и *Стивена Франклина*.

2. Имело место быть любопытное событие: компания *Precedence Entertainment*,

**Emperor Mollari**

**Centaurs Character**

**Centaurs Emperor.** Cannot be blanked. Must replace your Prime Minister Mollari, transferring any attached cards and marks you choose. Rotate to gain +1 power. You cannot score a Standard Victory.

Not in power and all the chaos could ever wait. And the power could never wait. And the power could never wait. And the power could never wait.

продвигающая игру, просила выслать карты с изображением Гарибальди в обмен на бустеры, т.к. у компании в наличии оказалось маловато подобных карт. А затребовались они

им, так как планировалось, что они будут подписаны актером и появятся в следующем сете. Почти беспрецедентный случай.

3. Печатается сет для коллекционеров. Стоимость — аж 40\$. В наборе — 12 карт и плакат. Картинка одной из карт прилагается.

**Duce Mollari**

([duce\\_mollari@mtu-net.ru](mailto:duce_mollari@mtu-net.ru))



Greyhawk. Им стал *The Fright at Tristor* — модуль для персонажей 1-го уровня. Странные и страшные события происходят в маленьком городке — участились нападения орков, неизвестный монстр калечит скот в округе, ходят слухи о потусторонних силах, и только искатели приключений могут разобраться во всем этом хаосе...

Но есть и печальная новость. Начиная с марта, годовые членские взносы в RPGA Guild составят \$30 вместо \$20 для США, Австралии, Великобритании и континентальной Европы (сюда входит и Россия).

## Новости D20

Компания Chaosium ([www.chaosium.com](http://www.chaosium.com)) объявила о скором выпуске первого модуля для своей ролевой системы *Dragon Lords of Melniboné*. Модуль называется *Slaves of Fate* и предназначен для низкоуровневых персонажей.

## D20 — не только RPG?

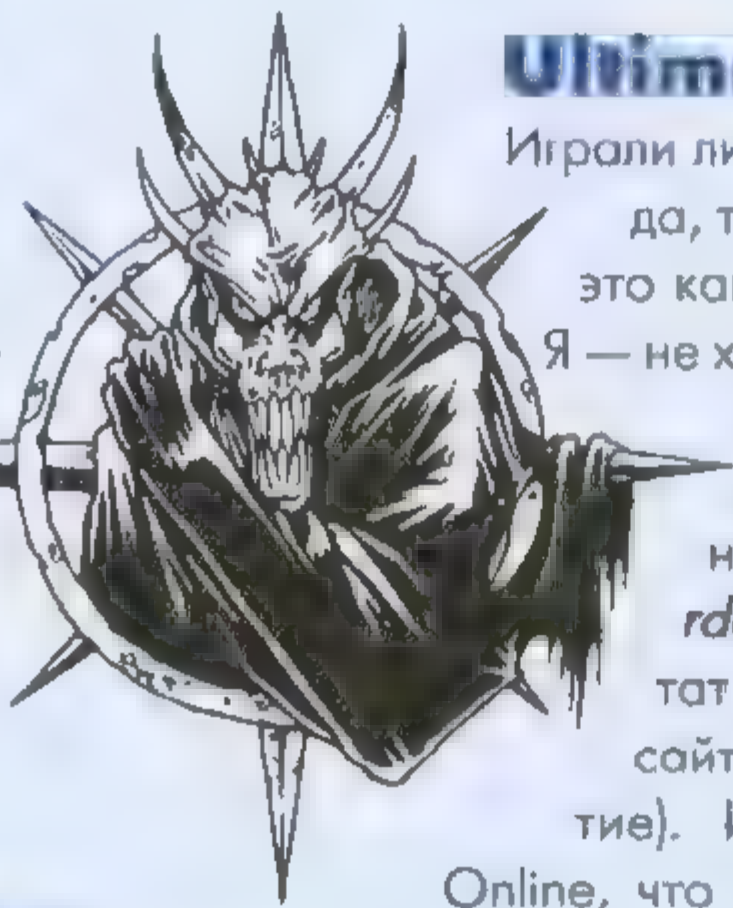
Компанией Alderac Entertainment Group ([www.alderac.com](http://www.alderac.com)) планируется выпуск карточной игры под совершенно неоригинальным названием *Warlords*. Интересна она

тем, что в ней используется все тот же ролевой движок D20 System! В *Warlords* будут все атрибуты D&D/D20 — *Armor Class*, *critical hits*, *классы персонажей* и т.п. Задумка интересная, но вот выйдет ли из нее что-то осмысленное и самоокупающееся?



## Ultima RPG

Играли ли вы в *Ultima IX: Ascension*. Если да, то не хотите ли поиграть во все это как в настольную ролевую игру? Я — не хочу. Но у U9 есть свои фанаты, и именно такая идея возникла в их воспаленном воображении. На сайте [www.theblackorder.net](http://www.theblackorder.net) вы можете найти результат их трудов (правда, поиск по сайту — не самое простое занятие). Игру делали фанаты *Ultima Online*, что наложило свой неизгладимый отпечаток на проект. Игровая ценность *Ultima Resurrection RPG* пока неясна, но вот ценную информацию по миру *Ultima* из нее почерпнуть можно. Уже хорошо, а в остальном видно будет.



## "Саргона": семейный круг

Российская компания "Саргона" собирается заняться новым направлением — интеллектуальными настольными играми для семейного пользования, т.е. такими, в которые играют всей семьей. По идее, они в достаточной степени элементарны, чтобы в них могли разобраться дети, и при этом должны оказаться увлекательными также и для родителей. Планируется работа с *Mage Knight* ([www.mageknight.com](http://www.mageknight.com)) — игра с миниатюрами и *Disk Wars* ([www.diskwars.com](http://www.diskwars.com)) — аналогична коллекционной карточной, но вместо карт — картонные кругляшки; нечто сродни MTG для детей, но с использованием игрового поля. Несколько "кругляшов" из *Disk Wars* вы можете посмотреть рядом с новостью.



# MAGIC: THE GATHERING

## Новости марта-апреля

Scull (Scull@mail.ru)



Миновало осенне-зимнее затишье, сменилось бурной и клокающей весной. И постольку, поскольку ничто никогда не бывает само по себе и происходящие в природе процессы всегда

находят отражение в том числе и в нашей жизни, то — весеннее оживление коснулось всего, в том числе и *Magic: The Gathering*.

1. Региональные турниры. Проходят с марта по апрель по всей стране. Победители (по 8 с каждого) получают право принять участие в чемпионате страны.

2. Гран-При Москвы. Состоится 21-22 апреля, как легко догадаться, в Москве. Приедут сильные игроки из разных стран — поиграть, посмотреть на нашу экзотику, выиграть

немного денег. Победители (8 лучших) получат право поехать на Про-тур и, разумеется, вознаграждение. Всего для 32 лучших игроков будет выделено 25000\$. Вход — свободный, но участие платное, в зависимости от способа оплаты — от 300 до 450 рублей.

3. Чемпионат страны. Дабы попасть на него, требуется победить в каком-нибудь из регионалов, иметь высокий композитный рейтинг (входить в 50 лучших) или быть в числе 8 лучших с прошлого чемпионата.

4. Вышел новый запретительный лист. В турнирах Type II никаких запрещенных карт не появилось, зато в формате Extended их три: *Necropotence* (таки настиг ее злой рок!), *Survival of the Fittest* и *Demonic Consultation*. Собственно, все три карты олицетворяют собой три лучших способа найти нужную карту в вашей колоде, бросив вызов Его Величеству Случаю. Достойную компанию этим титанам составляет *Replenish*, также запрещенный. Он, конечно, ничего не ищет, но уж больно много перманентов позволяет выложить в игру за один ход. Странно, но, похоже, целена-

правленно вырезаются карты, позволяющие собирать комбинационные колоды. Хорошо это или плохо — сейчас обсуждать не будем.

5. В апреле выходит Седьмая Редакция (VII Edition). В ней будут переизданы некоторые старые карты, безжалостно выкинутые из базовых редакций ранее. Такие как *Serra Angel*, например (вы можете видеть его на иллюстрации, это из ранних редакций). При этом уйдет из Type II Шестая Редакция, и много интересных карт покинет турниры Type 2 — похоже, возглавит этот список *Armageddon*. Но полной информацией пока никто, кроме *Wizards of the Coast*, не располагает. Мы поделимся с вами подробностями, как только они станут известны.

Х. Похоже, нам предстоит жаркая весна, которая завершится настоящим апокалипсисом — пререлиз сета *Apocalypse*, завершающего цикл *Invasion Block*, состоится в самом конце мая.





# ОСНОВЫ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА В MAGIC: THE GATHERING PLANESHIFT ИЛИ СДВИГ ПО ФАЗЕ

Как вы могли заметить, статья озаглавлена "Сдвиг по Фазе". Ну — может, и не совсем по фазе. Но все-таки они там немножко сдвинулись. После выхода сета *Planeshift* стало ясно, что разработчики карт из *Wizards of the Coast* решили придумать и построить все деки за нас, а потом просто печатать и допечатывать к ним необходимые карты. К величайшему сожалению, тому есть яркие примеры, достаточно посмотреть на сильнейшие карты сета:

## Коронация Beatdown

Что мы получили для *Constructed*, т.е. для колодостроительных дел? Прежде всего — *Terminate*, *Shivan Wurm*, *Fleetfoot Panther*, *Hull Breach*, в меньшей степени — *Meddling Mage*, *Thornscape* и *Nightscape Familiar*, *Flametongue Kavu*, некоторые *Charms*, трехцветные земли, ну и несколько других карт с более узким применением. Тенденция налицо — они хотят, чтобы мы играли двумя-тремя соседними цветами. Или же мы не будем иметь доступа к самым сильным картам. Причем ориентированы почти все карты на "критурные" колоды, т.е. колоды, где партия решается существами. По-моему, тут более-менее стирается грань между *Limited* (всевозможные драфты) и *Constructed*. А это плохо... Исчезает многообразие колод и возможность реализации разноплановых стратегий. Происходит стандартизация, а возможность творческого выбора планомерно сводится к нулю.

Ведь что мы имели почти всегда в *Constructed*? Три основных типа колод — *Beatdown*, основанный на быстрых и эффективных существах; *Control*, для которого характерны карты *Counterspell* и *Wrath of God* и для которого важно установить контроль над ходом игры; и в недавнем прошлом (сейчас почти исчезли) *Combo*-колоды, которые могли убить за один ход некоторой комбинацией карт. Эти три разновидности обычно сочетались по принципу Камень-Ножницы-Бумага и довольно эффективно нейтрализовывали друг друга.

Но сейчас, похоже, остается только *Beatdown*, ибо для настоящего контроля карт почти нет, по крайней мере, в *Invasion Block* (*Invasion* + *Planeshift* + (в будущем) *Apocalypse*). Причем *Beatdown* в соседних цветах. И похоже,

что сильнейшими будут Черно-Красный, Красно-Зеленый и Зелено-Белый варианты, ибо для них и выпущены самые сильные карты. В свете предстоящего в Москве в конце апреля Гран-При с призовым фондом в \$25.000 этот формат (*Invasion Block Constructed* — *IBC*) временно приобретает первостепенное значение, и при разборе игральных карт я буду учитывать его в первую очередь.

## Почему еще рано стреляться

### Aura Blast

1★, White Instant, Common

Destroy target enchantment. Draw a card.

Если сравнить эту карту с *Disenchant*, то она строго хуже. Если же рассматривать *IBC*, то ввиду отсутствия сильных артефактов — это лучше, чем *Dismantling Blow*, особенно если учесть, что *Aura Blast* не предполагает синий цвет. Хотя надо признать, что *Wax/Wane* все равно сильнее в колоде, где есть значительное количество существ.

### Hobble

2★, White Enchant Creature, Common

When Hobble comes into play, draw a card.

Enchanted creature can't attack. Enchanted creature can't block if it's black

Не очень хорошая убивалка существ, но и не то чтобы безнадежная. Опять же, в *IBC*, если играть агрессивной колодой, которой надо убирать чужие существа, то теоретически она пригодится... но, скорее всего, все же сыщутся карты покруче.

### Orim's Chant

1★, White Instant, Rare

Kicker ★ (You may pay an additional ★ as you play this spell.)

Target player can't play spells this turn. If you paid the kicker cost, creatures can't attack this turn.

Уже интереснее. Хотя эффект и не настолько силен, чтобы благодаря ему выигрывать партию. Но — возможность заставить противника пропустить ход может оказаться серьезным моментом для включения этой карты в агрессивные колоды.

### Voice of All

2★, White Creature — Angel, 2/2, Uncommon Flying

As Voice of All comes into play, choose a color. Voice of All has protection from the chosen color.

Карта и хороша, и не очень. Во-первых, ее крайне трудно убить и она может блокировать кого угодно. Но во-вторых, существует *trample* (*Armadillo Cloak*, *Shivan Wurm*) и имеются в этом мире карты типа *Void*

и *Rout*. В-третьих же, четыре маны — довольно много.

### Gainsay

1♦, Blue Instant, Uncommon Counter target blue spell.

Теоретически, в сайдборде Type 2 и *Extended* колод...

### Rushing River

2♦, Blue Instant, Common

Kicker-Sacrifice a land. (You may sacrifice a land in addition to any other costs as you play this spell.)

Return target nonland permanent to its owner's hand. If you paid the kicker cost, return another target nonland permanent to its owner's hand.

А вот на этой карте (в частности) можно попробовать собрать *IBC*-контроль без существ. По крайней мере, она помогает. Нечто вроде:

4 *Rushing River*, 3 *Urza's Rage*, 2 *Scorching Lava*, 4 *Ghitu Fire*, 4 *Recoil*, 4 *Fact or Fiction*, 4 *Opt*, 4 *Probe*, 4 *Undermine*, 2 *Yawgmoth's Agenda* плюс земли.

Также ее можно засовывать в агрессивные бело-синие и сине-черные колоды, если таковые смогут выжить посреди остальных двухцветных сочетаний.

### Sunken Hope

3♦♦, Blue Enchantment, Rare

At the beginning of each player's upkeep, that player returns a creature he or she controls to its owner's hand.

А вот если *Ravenous Rats* возвращать, да еще и противнику гадость такую сделать... Не-а... По-моему, никак. Уж слишком медленно работать будет. Мало шансов.

### Bog Down

2♠, Black Sorcery, Common

Kicker-Sacrifice two lands. (You may sacrifice two lands in addition to any other costs as you play this spell.)

Target player discards two cards from his or her hand. If you paid the kicker cost, that player discards three cards from his or her hand instead.

Теоретически, можно играть ею в любой колоде, которой требуется сбрасывать чужие карты. Практически, почти наверняка никуда не влезет.

### Diabolic Intent

1♠, Black Sorcery, Rare

As an additional cost to play Diabolic Intent, sacrifice a creature.

Search your library for a card and put that card into your hand. Then shuffle your library.

Эффект крайне хорош, но, к сожалению (или к счастью), я знаю только одно существо, которое почти не жалко жертвовать в *IBC* — *Pyre Zombie*. А в *Standard* или *Extended* колоде доступны искалки и получше.

### Exotic Disease

4♠, Black Sorcery, Uncommon

Target player loses X life and you gain X life,



where X is the number of basic land types among lands you control.

В теории — в Domain-колоду, которая играет на том, что у нее все пять видов базовых земель, и использует карты типа Global Ruin. На практике, по-моему, есть претенденты посильнее. Причем гораздо посильнее.

### Nightscape Familiar

**1P, Black Creature — Zombie, 1/1, Common**  
Blue spells and red spells you play cost 1 less to play.

**1P: Regenerate Nightscape Familiar**

Он помогает, особенно в красно-черной колоде. Один из двух фамильяров, имеющих игральную ценность, ибо регенерится.

### Phyrexian Scuta

**3P, Black Creature — Zombie, 3/3, Rare**  
Kicker-Pay 3 life. (You may pay 3 life in addition to any other costs as you play this spell.)

If you paid the kicker cost, Phyrexian Scuta comes into play with two +1/+1 counters on it.

Он хорош... Но не очень, ибо в IBC его сразу убьют/вернут на руку, и хотя есть теоретическое применение в Standard, но боюсь, что несмотря на кажущуюся клевость, этот зверь просто не выдержит конкуренции за место в колоде.

### Sinister Strength

**1P, Black Enchant Creature, Common**  
Enchanted creature gets +3/+1 and is black.

Ах, дайте мне поиграть существами, которые можно сказать на первом ходу и у которых вторая морда! (Sarcomancy, Camophage, Jackal Pup и так далее). Но — увы и ах, таких (игральных) нет. Но если есть необходимость в ультрабыстром Битдауне, который почему-то не боится Terminate, то вот, пожалуйста, карта для него.

### Slay

**2P, Black Instant, Uncommon**  
Destroy target green creature. It can't be regenerated. Draw a card.

Довольно мило будет смотреться в сайдборде многих, если не всех, черных колод.

### Flametongue Kavu

**3P, Red Creature — Kavu, 4/2, Uncommon**  
When Flametongue Kavu comes into play, it deals 4 damage to target creature

Убить вражье существо и получить себе при этом достаточно сильное — еще никому не мешало, особенно если на нашей половине стола Nightscape Familiar и этот Каву обходится в 3 маны. Но не надо забывать, что если у противника на столе существ нет, то...

### Strafe

**P, Red Sorcery, Uncommon**  
Strafe deals 3 damage to target nonred creature.

Не самая слабая карта, которая, правда, не влезет в колоду, заполненную картами куда как более высокого сорта. Такими, например, которые могут и игрока убить при случае.

### Tahngarth, Talruum Hero

**3P, Red Creature — Minotaur, 4/4, Rare**  
Attacking doesn't cause Tahngarth, Talruum Hero to tap.

**1P, P: Tahngarth deals damage equal to its power to target creature. That creature deals damage equal to its power to Tahngarth.**

Он странен, ибо почти за ту же ману можно получить себе Shivan Wurm, но все же не стоит сбрасывать со счетов карту, которая убивает почти всех значимых существ в формате IBC, да еще и в промежутках бегает в атаку.

### Thunderscape Battlemage

**2P, Red Creature — Wizard, 2/2, Uncommon**  
Kicker 1P and/or P.

When Thunderscape Battlemage comes into play, if you paid the 1P kicker cost, target player discards two cards from his or her hand.

When Thunderscape Battlemage comes into play, if you paid the P kicker cost, destroy target enchantment.

He Flametongue Kavu, конечно, но весьма похож. Если будет необходимость в BRG колоде, которой надо будет сбрасывать карты с руки противника, то тогда, возможно...

### Gaea's Herald

**1P, Green Creature — Elf, 1/1, Rare**  
Creature spells can't be countered by spells or abilities.

Может показаться игральным, даже где-то и выиграет партию-другую, но, к сожалению, не оптимален в современном мире. Ибо колода, которая контрит существ, обычно еще умеет и убивать их всех разом. Или по отдельности...

### Thornscape Familiar

**1P, Green Creature — Insect, 2/1, Common**  
Red spells and white spells you play cost 1 less to play.

Второй игральный фамильяр, потому как у него все-таки вторая морда (т.е. два в атаке).

### Cavern Harpy

**P, Multicolored Creature — Beast, 2/1, Common**  
Flying

When Cavern Harpy comes into play, return a blue or black creature you control to its owner's hand.

Pay 1 life: Return Cavern Harpy to its owner's hand.

В теории этим тоже можно гонять крыс (Ravenous Rats). Но, боюсь, такая "комба" не выживет против любой агрессивной колоды.

### Cloud Cover

**2P, Multicolored Enchantment, Rare**  
Whenever another permanent you control becomes the target of a spell or ability an opponent controls, you may return that permanent to its owner's hand.

Теоретически — лезет в теоретическую агрессивную бело-синюю колоду.

### Crosis's Charm

**P, Multicolored Instant, Uncommon**

Choose one — Return target permanent to its owner's hand; or destroy target nonblack creature, and it can't be regenerated; or destroy target artifact.

Неплохо, но Terminate, да и, пожалуй, Rushing River лучше.

### Darigaaz's Charm

**P, Multicolored Instant, Uncommon**

Choose one — Return target creature card from your graveyard to your hand; or Darigaaz's Charm deals 3 damage to target creature or player; or target creature gets +3/+3 until end of turn.

Интересней, чем Crosis's Charm, ибо не так сильно ограничен в применении и все три свойства могут пригодиться.

### Destructive Flow

**P, Multicolored Enchantment, Rare**

At the beginning of each player's upkeep, that player sacrifices a nonbasic land.

О, как это хорошо будет смотреться в Extended-трехцветке на базовых землях... Это я иронизирую...

### Doomsday Specter

**2P, Multicolored Creature — Specter, 2/3, Rare**  
Flying

When Doomsday Specter comes into play, return a blue or black creature you control to its owner's hand. Whenever Doomsday Specter deals combat damage to a player, look at that player's hand and choose a card from it. The player discards that card.

Вот если бы да кабы, да еще и с крысами, да и Гарпию туда же, и Рекойлов, и еще кучу всего, и все равно играть не будет.

### Dromar's Charm

**P, Multicolored Instant, Uncommon**

Choose one — You gain 5 life; or counter target spell; or target creature gets -2/-2 until end of turn.

Ключевой, естественно, является фраза "Counter target spell." А в общем и целом напоминает Spite/Malice, хотя и менее удобен в применении из-за трехцветной стоимости, впрочем — со всеми Чармами та же проблема. Хотя этот, на мой взгляд, самый перспективный.

### Eladamri's Call

**P, Multicolored Instant, Rare**

Search your library for a creature card, reveal that card, and put it into your hand. Then shuffle your library.

А теперь вашему вниманию предлагается ужасный зверь X! Или Y, это уж кто нужнее на данный момент. Время покажет, оправдает ли эта карта потраченное на нее место в колоде.



**Fleetfoot Panther**

**1** , Multicolored Creature — Cat, 3/4, Uncommon

You may play Fleetfoot Panther any time you could play an instant.

When Fleetfoot Panther comes into play, return a green or white creature you control to its owner's hand.

Ждем вражеский Terminate в наше существо, в ответ говорим Пантеру, мы при своих, противник без Terminate. Или он идет в атаку, пребывая в наивной уверенности, что у нас нет блокеров... а тут как выскочит ему навстречу, как выпрыгнет, и хвост трубой, и зубищи забором... Ну и так далее. Вообще — видоизмененный аналог Simian Grunts из "Урзы".

**Horned Kavv**

**2** , Multicolored Creature — Kavv, 3/4, Common

When Horned Kavv comes into play, return a red or green creature you control to its owner's hand.

К сожалению, чтобы эта кавушка была эффективной, необходимо наличие сильных существ за одну ману. Но таких совсем нету в IBC, а в Standard поменять это на Birds of Paradise или Uanowar Elves — значит, замедлить свою дальнейшую игру на целый ход, что есть много.

**Hull Breach**

**2** , Multicolored Sorcery, Common

Choose one — Destroy target artifact; or destroy target enchantment; or destroy target artifact and target enchantment.

Можно так, а можно эдак, а можно и так и эдак... Удобно, черт возьми

**Marsh Crocodile**

**2** , Multicolored Creature — Crocodile, 4/4, Uncommon

When Marsh Crocodile comes into play, return a blue or black creature you control to its owner's hand.

When Marsh Crocodile comes into play, each player discards a card from his or her hand.

Источник пустой руки у обоих игроков... Если оно вам надо — играйте...

**Meddling Mage**

**1** , Multicolored Creature — Wizard, 2/2, Rare

As Meddling Mage comes into play, name a nonland card. The named card can't be played.

Поначалу Meddling Mage вызвал огромный интерес, но вскоре, судя по всему, таковой интерес начал спадать. По-моему, из-за ограничения в применении, потому как опасных карт у противника в колоде не одна, а много. И первая подходящая уберет

Мага, если он действительно вдруг будет мешать второй подходящей... Вроде как лезет (с трудом) в Counter-Rebels в Типе 2.

**Phyrexian Tyranny**

**1** , Multicolored Enchantment, Rare

Whenever a player draws a card, that player loses 2 life unless he or she pays 2.

Кое-кто говорит, что это новая комба с Teferi's Puzzle Box, но вы не верьте...

**Shivan Worm**

**3** , Multicolored Creature — Worm, 7/7, Rare

**Trample**

When Shivan Worm comes into play, return a red or green creature you control to its owner's hand.

Под Fires of Yavimaya очень ужасен... Как выскочит, как выпрыгнет... С другой стороны, как и все остальные существа, наповал убивается с помощью Terminate

**Terminate**

**1** , Multicolored Instant, Common

Destroy target creature. It can't be regenerated.

Бум, и нету... Кто бы ни был... Очень удобно... Сильная и очень значимая карта.

**Crosis's Catacombs**

Land, Uncommon

Crosis's Catacombs is a Lair in addition to its land type.

When Crosis's Catacombs comes into play, sacrifice it unless you return a non-Lair land you control to its owner's hand.

: Add , , or  to your mana pool.

**Darigaaz's Caldera**

Land, Uncommon

Darigaaz's Caldera is a Lair in addition to its land type.

When Darigaaz's Caldera comes into play, sacrifice it unless you return a non-Lair land you control to its owner's hand.

: Add , , or  to your mana pool.

**Dromar's Cavern**

Land, Uncommon

Dromar's Cavern is a Lair in addition to its land type. When

Dromar's Cavern comes into play, sacrifice it unless you return a non-Lair land you control to its owner's hand.

: Add , , or  to your mana pool.

**Rith's Grove**

Land, Uncommon

Rith's Grove is a Lair in addition to its land type.

When Rith's Grove comes into play, sacrifice it unless you return a non-Lair land you control to its owner's hand.

: Add , , or  to your mana pool.

**Treva's Ruins**

Land, Uncommon

Treva's Ruins is a Lair in addition to its land type.

When Treva's Ruins comes into play, sacrifice it

unless you return a non-Lair land you control to its owner's hand.

: Add , , or  to your mana pool.


Эти земли играбельны, но в ограниченных количествах... Нужно быть аккуратным, ибо приход, например, двух Логов в стартовую руку не сулит ничего хорошего. Они замедляют ваше развитие... Я бы положил не больше двух в колоду.

**Forsaken City**

Land, Rare

Forsaken City doesn't untap during your untap step.

At the beginning of your upkeep, you may remove a card in your hand from the game. If you do, untap Forsaken City.


: Add one mana of any color to your mana pool.

Похоже, эта карта для одной колоды, да и той в Extended — Stasis.dec.

**Terminal Moraine**

Land, Uncommon

: Add one colorless mana to your mana pool.

**2**, , Sacrifice Terminal Moraine: Search your library for a basic land card and put that card into play tapped. Then shuffle your library.

В теории, эта карта будет хорошо смотреться в той же Domain-колоде, если только не окажется, что время, затраченное на поиск земли, слишком критично. К тому же есть Harrow...

**Почему стреляться все же придется**

Первая и главная причина — потому что противник скажет следующую карту:

**Goblin Game**

**5** , Red Sorcery, Rare

Each player hides at least one object, then all players reveal them simultaneously. Each player loses life equal to the number of objects he or she revealed. The player who revealed the fewest objects then loses half his or her life, rounded up. If two or more players are tied for fewest, each loses half his or her life, rounded up.

У кого-то явно руки чешутся превратить все во второй Unglued. Откровеннейший, совершенно дикий бред.

Вообще же, глупых карт хватает — впрочем, как и во всяком новом сете. Продолжается направленность всех или почти всех карт на Limited-форматы, и, похоже, так будет и в дальнейшем. Не стоит ожидать многого от следующего сета — Apocalypse. Все мы скоро будем побеждать исключительно существами. А жаль... мне нравились комбо-деки. ■



# STAR WARS

## Давным-давно, в далекой-далекой галактике шли... РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Создатель: **Wizards of the Coast**  
Издатель: **West End Games**

Было время, когда компания **Wizards of the Coast** не занималась ничем, кроме своих карточных игр типа **Magic: The Gathering**. И случилось так, что, во-первых, MTG стала приносить огромный доход, позволявший задумываться о других серьезных проектах, а во-вторых, у небезызвестной TSR начались серьезные финансовые проблемы. И тогда WotC захотела расширить свой ассортимент ролевыми играми.

### На пути в далекую-далекую галактику

Сказано — сделано. TSR была приобретена. И заслуженная (во всех смыслах) ролевая система **AD&D 2nd Edition** сделалась собственностью молодой, быстро развивающейся компании. Проанализировав ситуацию, новое руководство быстро поняло, что AD&D сильно устарела, но упоминание о ней все еще способно зажечь огонь в глазах ролевиков. И решено было вдохнуть новую жизнь в старую систему. Были проведены исследования рынка, опросы игроков, сколочена свежая команда разработчиков... Трудились они не один год и, наконец, выдали замечательный новый ролевой движок. Он сильно отличался от старой AD&D, хотя и был полностью с ней совместим.

Не мудрствуя лукаво, движок был поименован **"D20 System"** — по названию игрового кубика. Вполне понятное решение: в игровом процессе 90% бросков кубиков приходится именно на двадцатигранник. Движок получился замечательным — логичным и непротиворечивым, построенным по единому принципу (в отличие от AD&D, которая была все же скорее набором правил, нежели цельной системой). На основе D20 и была создана появившаяся с полгода назад ролевая игра **Dungeons&Dragons 3rd**

**Edition**, популярность которой продолжает стремительно расти.

Но при этом внутренняя структура D20 никаким образом не завязана на D&D или вообще на фэнтези. Это — механизм описания персонажа и его взаимодействия с игровым (любым) миром. Как следствие, для более полного использования D20 потребовались дополнительные игровые вселенные. Ищущий всегда обрящет — такие вселенные нашлись. В изобилии.

**Wizards of the Coast** развернула прихваторскую деятельность. Было закуплено еще несколько компаний, были заключены договоры об использовании торговых марок. Процесс пошел. Купив компанию **The Last Unicorn Games**, WotC получила права на создание ролевой игры по **Dune/«Дюне»** (однако сейчас данный проект приостановлен). В разработке находится ролевка **The Wheel of Time** по произведениям Джордана. И наконец, купив **West End Games** и договорившись с **Lucasfilm**, WotC стартовала разработку собственной игры по **"Звездным войнам"**.

Опыт старой **StarWars RPG** от **West End** был учтен, и на свет появилась система, объединенная с D&D3 общими корнями, но в то же время замечательно передающая дух **StarWars**.

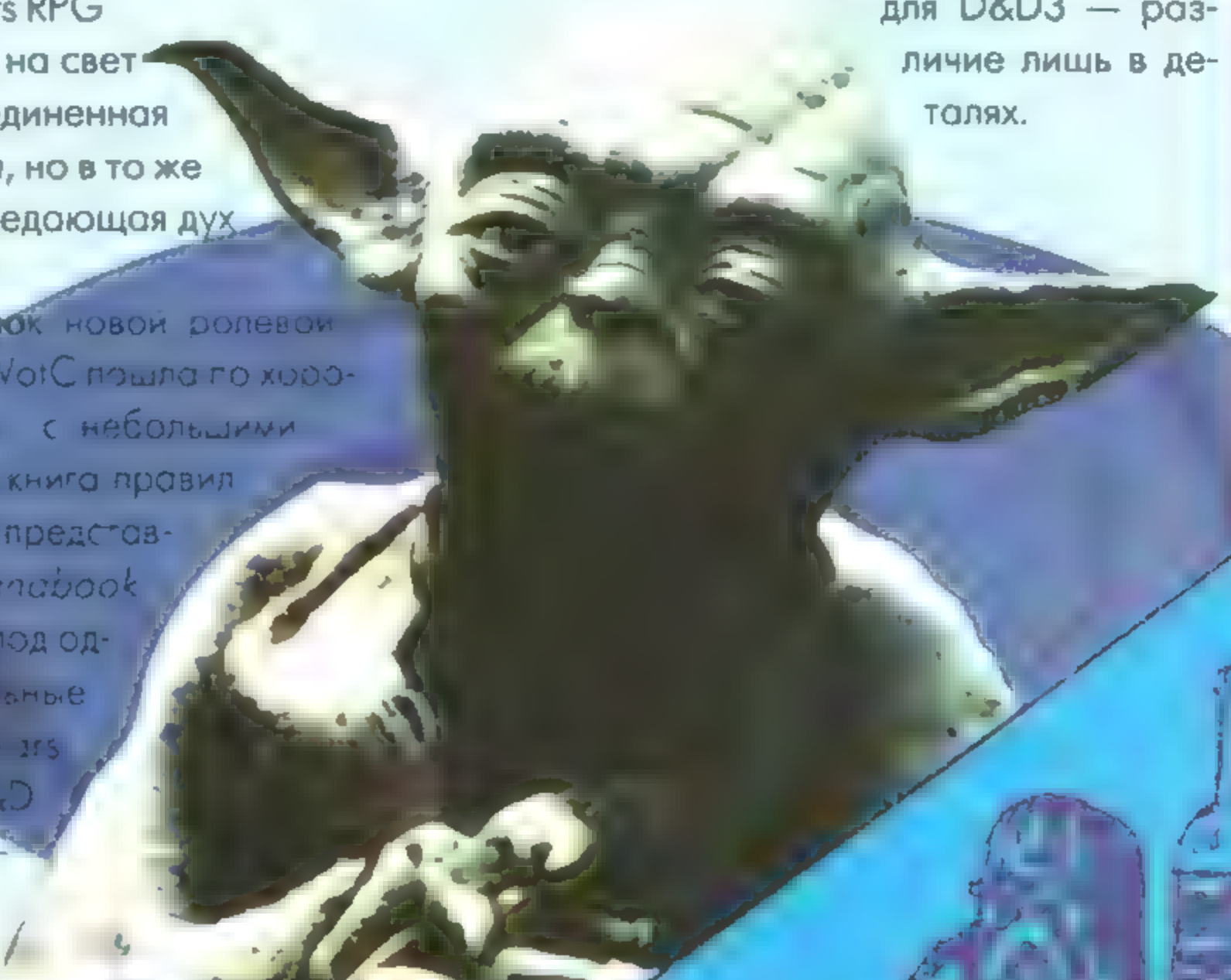
Продвижение на рынок новой ролевой игры — нелегкое дело, и WotC пошла по хорошо отработанному пути — с небольшими модификациями. Базовая книга правил **StarWars Core Rulebook** представляет собой **Player's Handbook** и **Dungeon Master Guide** под одной обложкой. Остальные продукты серии **StarWars RPG** имеют схожий с D&D смысл. **Invasion of Theed** — тот же **D&D Intro Box**. **Character Sheet**

и **Gamemaster's Screen** в точности соответствуют своим D&Dшным аналогам. **Creatures of the Galaxy** играет роль **Monster Manual**. **Rebellion Era Sourcebook**, **The Secrets of Naboo Campaign Pack** и **Secrets of Tatooine** построены по тем же принципам, что и campaign setting'и в D&D. **Living Force Campaign Guide** соответствует **Living Greyhawk Gazetteer**. И даже наборы миниатюр **SW Episode I: Heroes** и **SW Episode I: Villains & Scoundrels** имеют свои аналоги в третьей редакции.

### StarWars Core Rulebook

Так что же представляет собой базовая книга правил этой ролевой игры? Сейчас все разложим по полочкам! Как уже было сказано, она четко поделена на две части — для рядового игрока и для ведущего игру **Game Master'a**.

Любая ролевая игра должна иметь механизм создания персонажа, и **SWRPG** — не исключение. По своей схеме этот процесс полностью аналогичен генерации персонажа для D&D3 — различие лишь в деталях.





## Характеристики и расы

Для начала задаются базовые характеристики. Они не слишком изменились со времен AD&D. Это *сила, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость и обаяние*. Если вам приходилось играть в CRPG на основе AD&D, то вы понимаете, о чем я говорю. Следующий шаг — выбор расы, и вот тут начинаются отличия от D&D. Расы, конечно же, совсем другие, пришедшие из вселенной "Звездных войн". Выбор некоторых из них для персонажей игроков вполне понятен — они являются доминирующими и хорошо знакомы нам по фильмам. С другими — нечто туманное. Я сразу призна-

юсь, что не читал художественных книг по SW. Может быть, в них можно найти героев, принадлежащих к этим странным расам?.. Как бы то ни было, по части рас нам доступны для выбора следующие варианты:

**Humans.** Их мы очень хорошо знаем — по себе. Эта раса "средняя во всем", хотя и имеет несколько повышенный потенциал развития по сравнению с другими обитателями Галактики.

**Sevians.** Человекоподобные существа с сильно вытянутой головой, см. "Эпизод I". Считаются очень интеллектными.

**Ewok.** Маленькие медвежата из "Эпизода VI". После разрушения второй "Звезды Смерти" и победы над Империей некоторые из них стали путешествовать по галактике.

**Gungans.** Знакомы нам по "Эпизоду I". Несколько туповаты, но могут быть отличными воинами. Знамениты своей выносливостью.

**Ithorians.** Странные существа с головой как у рыбы-молота. В "Эпизод IV" один такой сидел в баре на Татуине. Помешаны на экологии.

**Mon Calamari.** "Лягушки", лучшие строители звездолетов во всей галактике. См. "Эпизод VI". Именно Mon Calamari Cruiser — самый мощный корабль повстанцев.



**Rodians.** В "Эпизод IV" Хан Соло пристрелил одного из них в баре. Пронрыливые существа, прирожденные охотники — вся их культура основана на концепции Охоты и Охотника.

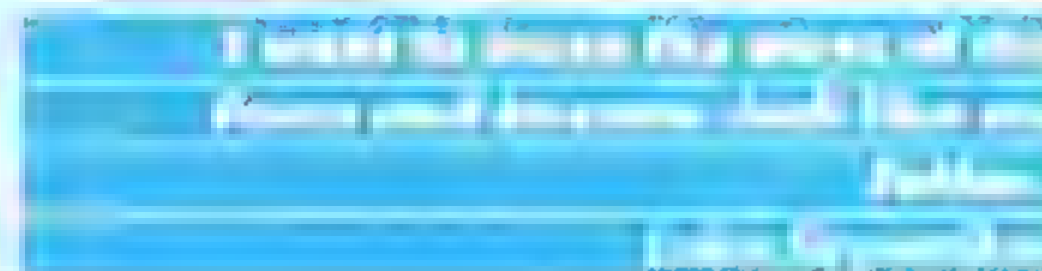
**Sullustans.** Одна из этих тварюшек в шестом "Эпизод" летала взрывать вторую "Звезду Смерти" на "Тысячелетнем Соколе". Под поверхностью их родной планеты скрываются огромные города. Именно там находится база одной из галактических мегакорпораций.

**Trandoshans.** Ящеры, вроде того охотника за беглецами из "Эпизода V". Воинственная раса, ее представители — прирожденные бойцы. Их планета постоянно конфликтует с родным миром вуки.

**Twileks.** Названные гуманоиды имеют характерный "хвост", растущий из головы. Они знамениты своей скрытностью и осторожностью. Среди них часто встречаются особи, чувствующие Силу.

**Wookies.** Несмотря на свой примитивный вид, данные существа превосходно разбираются в технике. Они знамениты своей огромной силой. Я могу ошибаться, но, кажется, до сих пор мы лицезрели только Чубакку.

## Классы



Выбрав расу своего персонажа, игрок переходит к выбору класса. Классы в SWRPG имеют тот же смысл, что и в D&D3, но вот некоторые из них выглядят абсолютно иначе.

### Fringer

**Пример:** Люк Скайуокер (в начале четвертого "Эпизода")

**Аналог в D&D:** Rogue (отчасти)

Персонаж данного класса живет на границе обитаемой вселенной. Основная характеристика класса — универсальность и легкость в обращении с разнообразной техникой.

### Noble

**Пример:** Принцесса Лея

**Аналог в D&D:** не существует, точный аналог Diplomat'a из Alternity

Вопреки прямому переводу этого слова (дворянин, благородный), для этого класса больше подошло бы название "Дипломат". Да, в StarWars RPG класс Noble — это те, чья профессия заключается именно во взаимодействии с другими разумными существами.

### Scoundrel

**Пример:** Хан Соло

**Аналог в D&D:** Rogue

И снова прямой перевод слова (негодяй, подлец) не дает полного представления об этом классе. Далеко не всегда цели этих персонажей противозаконны... чего нельзя сказать о методах достижения этих целей. Представители сего класса предпочитают действовать не явно и не грубой силой, а скрытно.

### Scout

**Пример:** Чубакка

**Аналог в D&D:** Ranger

Исследователи и искатели приключений, мастера выживания.

### Soldier

**Пример:** куча народа, но среди основных персонажей таких не встречается

**Аналог в D&D:** Fighter

Воин, просто воин. Решает все проблемы ударом кулака или выстрелом из бластера.

### Force Adept

**Пример:** во всех четырех эпизодах таких нет; они встречаются только в книгах

**Аналог в D&D:** Sorcerer

Эти персонажи не только чувствуют Силу, но и умеют ею пользоваться. Но вот их подход к использованию Силы абсолютно отличается от подхода джедаев.

### Jedi Consular

**Пример:** Йода

**Аналог в D&D:** Wizard (отчасти)

Этот класс представляет философскую, дипломатическую и пацифистскую часть всех джедаев. Их цель — исследование Галактики и постижение Силы.

### Jedi Guardian

**Пример:** Оби-Ван

**Аналог в D&D:** Paladin (отчасти)

Джедаи, использующие Силу для усиления боевых способностей. Они живут, чтобы помогать другим и хранить мир в Галактике. Знамениты лазерными мечами.





## Умения и навыки

Умения и навыки — это определенные способности, присущие персонажам. В отличие от умений, они не выражаются численно — либо они есть, либо их нет. Овладев каким-либо навыком, персонаж приобретает особые возможности. Навыки — столь же существенные характеристики персонажа, как и умения.

Набор умений (*skills*) — то, что в первую очередь отличает одного персонажа от другого. Этот механизм аналогичен тому, что можно видеть в D&D3, — конечно же, с учетом особенностей, присущих научно-фантастическому миру. Каждое умение имеет числовой уровень от +1 до +20 (0 означает, что персонаж не обладает соответствующими знаниями). Если персонаж пытается выполнить некое действие, например, пробует выполнить маневр на X-Wing'e, то его игрок бросает кубик d20 и прибавляет к результату уровень умения. Результат сравнивается с заранее заданным уровнем сложности данной задачи. Превышение этого уровня означает успех.

Подобный механизм очень прост и универсален. При этом персонажи разных классов и даже разные персонажи одного класса могут сильно различаться своими наборами умений.

Примеры: *Repair, Pilot, Survival, Force Grip, Heal Self*

Навыки (*feats*) — это определенные способности, присущие персонажам. В отличие от умений, они не выражаются численно — либо они есть, либо их нет. Овладев каким-либо навыком, персонаж приобретает особые возможности. Навыки — столь же существенные характеристики персонажа, как и умения.

Примеры: *Track, Force-Sensitive, Armor Proficiency (powered), Force Lightning*.

Особая группа умений и навыков доступна только для классов Jedi и Force Adept и отвечает за взаи-

модействие с Силой. Все то, что мы видели в фильмах, описывается этой системой. Телекинез, воздействие на разум, удушение и молнии из пальцев — проявления Силы.

## Снаряжение

Когда персонаж готов, остается только снабдить его в дальнюю дорогу. В *Core Rulebook* включен раздел с описанием оборудования, снаряжения, оружия и брони, знакомых нам по фильмам. Тут и Lightsaber, и Stormtrooper's Armor, и всякоразные технические штучки на любой вкус.

## Сражение

Отдельный раздел посвящен моделированию сражений — какая ролевка обойдется без них? Этот раздел почти полностью пересказывает своими словами и даже с похожими примерами (боевые дроиды вместо орков) аналогичный раздел из *D&D Player's Handbook*. Конечно же, в футуристическом мире меньше внимание уделяется бою с использованием холодного оружия. Вся система слегка подправлена с учетом доминирования бластеров на поле боя. Но принципы

остаются теми же. Если hit points переименовать в vitality points — от этого суть не изменится.

## Сила

Сила — это то, что в первую очередь дает StarWars право называться космической фэнтези, а не просто научной фантастикой. Именно Сила приносит толику магии в мир космических кораблей и роботов. Так как же устроен механизм взаимодействия персонажей с Силой?

Каждый раз, когда персонаж совершает поступок высокого героизма или драматизма либо же получает новый уровень, он получает Force Point. В дальнейшем по ходу игры любой персонаж (а не только Force Adept или Jedi) может призвать Силу, потратив один Force Point. Причем у него есть возможность воззвать к Светлой или Темной стороне Силы. Во внутриигровых понятиях результатом будет невероятная удача, сопутствующая всем действиям персонажа в течение одного раунда. В терминах же игровой механики это выглядит как существенное увеличение всех проверок умений. Причем на низких уровнях персонажа (level 1-9) Темная сторона Силы дает больший бонус, а на высших (level 13-20) Светлая сторона берет реванш. Сказано, что Темная сторона Силы мощнее, но она всего лишь легче доступна. Каждое использование Темной стороны, Темных умений и каждый злой поступок дает персонажу Dark Side Point. Если их количество превысит половину значения мудрости — персонаж становится Темным. Это почти необратимый процесс, возврат с Темной стороны невероятно труден, и за всю историю известны единичные события такого рода (см. Darth Vader в конце "Эпизода VI").

## Транспорт и космические корабли

Отдельные главы Core Rulebook посвящены разнообразным транспортным средствам — наземным, воздушным и космическим. Здесь вы найдете детальное "игромеханическое" описание всех виденных вами в четырех

эпизодах технических





средств передвижения, от спидера до AT-AT Walker. Приведена элементарная, но эффективная система проведения сражений с участием транспортных средств.

SWRPG — ролевая игра, а не воргейм. Но любая игра по “Звездным войнам” должна как-то моделировать сражения между космическими кораблями. Как компромисс между детализацией и простотой, в игру была включена очень изящная система проведения сражений звездолетов — от истребителей и транспортов до capital ships. Игровые персонажи, владеющие соответствующими умениями управления кораблями и оружием, получают возможность показать все, на что они способны! Вам не придется переставлять миниатюры по гексовой доске и точно учитывать расстояние между ними. В данной системе имеют значение только скорость, взаимное расположение и ранг расстояния между кораблями. В каждом раунде космического боя пилот выбирает одно из возможных действий — изменить скорость, попытаться “сесть на хвост” противнику, совершить маневр уклонения, попытаться вырваться из tractor beam и т.п. Есть даже система расчета повреждений при столкновении кораблей. В целом, весь механизм боя максимально передает дух фильма и, как ни странно, напомнил мне игры X-Wing и TIE Fighter.

Завершает раздел описание кораблей всех трех классов — от X-Wing до Star Destroyer плюс детальное описание основных систем корабля.

## Мастеру

Вторая половина Core Rulebook предназначена ведущему игры — Game Master’у. SWRPG — совсем новая система, но из-за ее родства с D&D 3rd Edition освоение не будет слишком сложным. Тем же, кто начал свое знакомство с ролевыми играми сразу с этой системы, предназначен большой раздел с советами по вождению. У меня создалось впечатление, что многие его части были напрямую заимствованы из *Dungeon Master Guide*. Например, раздел о “metagame thinking” переписан один в один. Несмотря на этот плагиат у самих себя, представленная информация действительно может оказать неоценимую помощь начинающему GM’у.

## Остальное

Большой раздел посвящен трем различным Эрам, в период которых может происходить ваша ролевая игра.

*Rise of the Empire* — время действия с первого и до четвертого “Эпизода”. Тема: падение старой Республики.

*Rebellion* — действие происходит на временном отрезке, описанном классической трилогией с четвертого по шестой “Эпизод”. Тема: борьба повстанцев с Империей.

*The New Jedi Order* — события разворачиваются после победы над Империей. Тема: возрождение джедаев и вторжение инопланетян из-за края Галактики.

По каждой эпохе даны основные события и описание ключевых NPC. Мне было очень приятно узнать, что Obi-Wan Kenobi является Jedi Guardian 15, Han Solo — это Scoundrel 6/Soldier 2, а Yoda — вообще Jedi Consular 20.

Есть в Core Rulebook и свой маленький “монстрятник”. В него включено большое количество существ, населяющих галактику, — разумных и не очень. Там же содержится описание NPC-классов, т.е. классов, не характерных для игровых персонажей и обычно имеющих заниженные возможности.

Отдельный раздел посвящен дроидам — еще одной отличительной черте вселенной “Звездных войн”. В раздел включены игровые правила, относящиеся непосредственно к роботам. Тут же приведены описания их основных типов и модификаций. При желании можно даже сделать дроида игровым персонажем!

Завершает книгу пример небольшого модуля, действие которого происходит в первую игровую Эру. Именно с него стоит начать играть в SWRPG. Он представляет собой этакий экзамен на понимание и освоение игровых правил системы.

## Для кого и где достать

Кого же может заинтересовать эта ролевая игра? Во-первых, конечно же, фанатов “Звездных войн” вообще, хотя бы как источник информации об этом замечательном мире. Во-вторых, просто любителей научно-фантастических ролевых игр (особенно в связи с кончиной *Alternity*). В-третьих, всех интересующихся RPG, но по каким-то причинам не заинтересовавшихся D&D.

Все желающие могут найти Core Rulebook и другие материалы по SWRPG в фирме “Caprona”, которая пока более известна в России как распространитель Magic: The Gathering. ■

Мы продолжаем ранее начатый разговор, посвященный тактике игровой системы “Эпоха битв”. Напомним, в прошлый раз речь шла о родах войск и способах их построения на поле боя. Сегодня же мы попытаемся рассказать, как правильно распорядиться войсками для достижения окончательной и бесповоротной победы над врагом.

## Расстановка войск

Первое, что вы должны понимать перед началом сражения, это то, как вы будете его вести. План военных действий, хотя бы приблизительный, должен быть обязательно, от этого зависит расстановка сил перед сражением, а часто и победа. Для начала надо решить для себя, каков будет характер ваших действий: оборонительный или наступательный. Конечно, в случае нужды вы сможете в ходе боя перейти в атаку, но лучше определить это заранее.

Выбирая образ действий, внимательно посмотрите на армию, которая в ваших руках. Глупое самоубийство — пытаться обороняться тяжелой рыцарской конницей или монгольской армией, это почти так же глупо, как ринуться в бешеную атаку стойкой пехотной армией Древней Руси. И, конечно, примите в расчет армию оппонента, от ее национального характера во многом зависят его действия. Если в армии традиционно много конницы, она будет атаковать, если же в ней преобладают лучники — обороняться.

## Оборона

Избрав оборону, во-первых, крайне важно выделить резервные части. Если противник прорвет боевую линию, резерв может стать последним шансом для ее восстановления. В резерве лучше всего держать тяжелую конницу или отборную пехоту. Кстати, кроме как в резерв, ваши отборные части при обороне помещать особенно и некуда, — вы же не знаете, куда противник

направит удар. А если оппонент обнаружит отборные части в боевой линии, он наверняка туда не ударит. Или, наоборот, сконцентрирует на них внимание своих лучников, и вы будете попусту терять отличных бойцов.

Ни в коем случае не стоит оставлять в резерве стрелков, очевидно, что там они не принесут особой пользы.

Итак, резерв выделен. Основная часть вашей армии представляет собой некое множество отрядов пехоты, стрелков и конницы. Классическое место конницы — на флангах. Там она за счет маневренности имеет наилучшие шансы контратаковать наступающего противника. Но, строго говоря, если уж вы решили обороняться, нет смысла заводить особенно много всадников. Стоят они дорого, гибнут как обычные смертные и мало годятся для обороны. Помимо резервных соединений, можно обзавестись небольшим числом конных лучников и легкой конницы, но не стоит увлекаться этим родом войск. Если все же располагаете несколько-



# Шаровая система

А. Калинин, В. Серпова

## "Эпохи Битв"

Тактика для начинающих и продолжающих

ми отрядами всадников — выставьте их на флангах. Но ни в коем случае не выдвигайте их вперед просто потому, что они быстро ходят! Часто бывает, что игрок в начале сражения, видя, что его конница может пойти на расстояние, вдвое превышающее движение пехоты, зачем-то отправляет ее вперед. Конница отрывается от основной боевой линии и легко может быть уничтожена пехотой и конницей противника, действующими слаженно. Вы решили обороняться? — ну так и держите свою боевую линию — для вас это самое главное!

Далее: пехотные отряды. Их расстановка в значительной степени зависит от того, представляют они собой смешанные отряды из стрелков и пехотинцев или однородные подразделения. В первом случае они вытягиваются в линию, дабы наиболее сильные отряды располагались на флангах армии. Во втором случае перед вами встает дилемма выбора оптимального местоположения лучников. Обычное их место — в центре. Оттуда для них, с одной стороны, открывается наибольший простор в выборе целей, с другой — они оказываются в относительной безопасности. Противник вряд ли решится ата-



ковать ваш центр изолированно, не атакуя флангов, потому что при выдвижении таким клином он неминуемо подставит свой фланг. А если противник будет вынужден атаковать всей линией, становятся велики шансы лучников остановить вражеские отряды своей стрельбой. Но если враг располагает значительными отрядами конницы, имеет смысл поставить лучников между центром и фланговыми отрядами, причем чуть позади основной линии. В таком случае обход конницей ваших флангов будет очень затруднен: она попадет под обстрел.

Пехотные отряды совершенно не обязательно должны стоять в одну линию. На поле боя может быть несколько линий. Тем не менее, построение нескольких линий чревато опасностями: бегущие первые отряды могут смести стоящих сзади. Однако — иногда это бывает необходимо. К примеру, если большая часть вашей пехоты — лучники, то они образуют линию, а чтобы они могли легко отступить при приближении врага, сзади ставится оставшаяся пехота, и вы спокойно можете контратаковать измотанного и рассеянного стрельбой противника. Однако помните: такой маневр опасен.

И, наконец, ваши застрельщики. При всей силе искушения выдвинуть вперед пельтастов помните, что главный враг их — опять-таки вражеская конница. Всадники противника

могут за один ход без боя уничтожить отряд ваших рассыпавшихся застрельщиков. Поэтому эти войска следует использовать с большой осторожностью. Настоящим раем для пельтастов становятся холмы или овраги, пересекающие поле. И даже если вы обороняетесь, всегда имеет смысл попытаться поместить застрельщиков на позицию на таком участке местности, а если это удастся, то подвести туда и часть основных войск, ибо уж очень великие преимущества в обороне дает такая территория.

Выше предложены лишь самые общие советы относительно расстановки войск обороняющегося игрока. Не следует думать, что эти рекомендации универсальны. Вниматель-



но следите за соперником, ведь против каждого щита найдется меч, и часто совершенно неожиданные ваши действия, вопреки всем нашим словам, приведут вас к победе.

### Атака

Первая заповедь наступающего: резервов не оставлять. Очевидно — ваши лучшие войска, убранные с поля, не оправдают ожиданий. Однако можно выделить войска во вторую линию, чтобы с легкостью перенести на пра-







**Атака с фланга.** Для успешной атаки с фланга необходимо правильно выбрать место удара. Если вы атакуете с фланга, то ваш противник будет вынужден отступить, что даст вам возможность прорваться к его центру. Однако, атака с фланга требует точности и своевременности. Если вы атакуете слишком рано, то ваш противник успеет подготовиться к атаке. Если же вы атакуете слишком поздно, то ваш противник успеет отступить и атаковать вас с фланга. Поэтому, атака с фланга требует тщательного планирования и точного исполнения.

вить их в то место, где они окажутся более всего необходимы.

Атакующий должен планировать сражение еще внимательнее и детальнее, нежели обороняющийся. Игрок, стоящий в обороне, не знает, куда нанесет удар противник, поэтому его планирование зависит от оппонента. Атакующий же сам выбирает место удара и часто может его изменить в зависимости от обстоятельств.

Главный выбор, который стоит перед атакующим игроком, — попытаться прорвать линию противника с ходу, не давая ему перегруппироваться, или попытаться обмануть противника ложными атаками и затем нанести удар там, где враг этого не ожидает. Оба способа имеют свои плюсы и минусы.

Если хотите сразу прорвать вражескую линию, то расстановка ваших войск очевидна. Вы собираете ударный кулак напротив одного из флангов либо центра, а меньшую и худшую часть вашей армии (или стрелков) растягиваете вдоль остального вражеского фронта, чтобы связывать противника боем или стрельбой и не давать ему нанести удар во фланг атакующей группировке. Конечно, атакуя противника там, где выгодно вам, вы, как правило, вначале добьетесь успеха, да еще и увеличите "Славу" своих полков, что очень важно. Но риск при этом очевиден. Все ваши козыри будут уже в игре, и противник может суметь провести контрманевр — атаковать резервом вашу атакующую группировку или разгромить более слабую часть вашего воинства. Другое дело, сумеет ли он это сделать...

Другой вариант предусматривает необходимость заставить противника раскрыть свои козыри или, хуже того, заставить его атаковать вас там, где, как он считает, вы слабы.

Здесь

большая часть сражения состоит из более или менее удачных обстрелов войск противника, иногда — атак подставившихся полков. Враг будет нервничать, видя, что в вашей второй линии стоят отборные войска, и неизвестно, куда они ударят. Такая тактика более пристала армиям, где много конницы и особенно конных лучников — например, монголам. Но будьте осторожны, эта тактика требует значительного мастерства, ведь с моментом настоящей атаки можно легко ошибиться, ударив слишком рано или слишком поздно...

И, наконец, — выбор места атаки. Существует два направления: прорыв центра или удар по одному из флангов. Они могут комбинироваться, к примеру, это может быть удар по двум флангам или атака "лесенкой", когда удар сначала направлен по одному



**Прорыв центра.** Прорыв центра — это атака в центр вражеской линии. При этом атаке необходимо иметь достаточно сильную группировку, чтобы прорвать вражескую линию. Если же атака будет направлена на фланг, то враг сможет отступить и атаковать вас с фланга. Поэтому, прорыв центра требует тщательного планирования и точного исполнения.

флангу, затем по центру, затем по другому флангу (так называемый "косой" боевой порядок). Все эти направления таят в себе и сильные, и слабые стороны.

Самый простой способ: атака на один из флангов противника, когда вы сначала опрокидываете его крайний отряд, а затем планомерными фланговыми атаками по остальным отрядам скатываете его боевую линию, как ковровую дорожку. Это легко в исполнении и имеет лишь один принципиальный недостаток — противник почти всегда готов к такому повороту событий и успеет на него прореагировать. Если вы хотите наверняка нанести подобный удар, лучше сначала попытаться обмануть оппонента, сделав вид, что вы хотите атаковать один его фланг, а затем — ударить по другому.

Прорыв центра обычно считается малопочетным занятием и почему-то часто воспринимается как слишком примитивный способ действий. И совершенно напрасно. Его предпочитали и знаменитые римляне, и средневековые рыцари. Любопытно, что по совершенно противоположным причинам: римляне — по причине отсутст-



**Варианты оборонительного построения.** Игрок все-таки решил оборониться, но как? Конницей и пехотой не флангах. При удачном использовании этой конницы, враг не сможет атаковать вас с фланга. Однако, если вы не будете использовать эту конницу, то враг сможет атаковать вас с фланга. Поэтому, оборонительное построение требует тщательного планирования и точного исполнения.

вия нормальной конницы, а рыцари — потому что их рыцарская конница мало подходила для маневра. И действительно, если у вас мало всадников, вы вряд ли выиграете борьбу за фланг и гораздо проще образовать что-то вроде клина, где отряды прикрывают фланги друг друга — обойти такое построение очень сложно.

## Разум превыше

Итак, господа стратеги, армии перед вами, вам и карты в руки. Помните только — победа в руках того, кто понимает, зачем он совершает тот или иной маневр и никогда не делает на поле боя движений без четкой цели. Лучше армия будет стоять, чем ее передвижения будут напоминать конвульсии.



**Оборонительное построение.** Оборонительное построение — это атака в центр вражеской линии. При этом атаке необходимо иметь достаточно сильную группировку, чтобы прорвать вражескую линию. Если же атака будет направлена на фланг, то враг сможет отступить и атаковать вас с фланга. Поэтому, оборонительное построение требует тщательного планирования и точного исполнения.

В следующем номере мы продолжим нашу небольшую серию статей по "Эпохе битв". Ждите от нас краткое описание поучительнейшего сражения при Херсонсе могучий дебют Македонской конницы.

Фотографии с примерами построений, наблюдаемые вами в статье, вы сможете в полный размер и во всех деталях рассмотреть на компакт "Мани". ■



# Февраль.

## Конраннер, торжествуя...

### Необходимое пояснение, оно же предисловие

Итак, я начал было эту статью загадочной фразой, вынесенной в заглавие. И сразу же сказал себе: "Стоп, стоп, стоп! Ты же пишешь статью для журнала, посвященного компьютерным играм! Его читатели наверняка в курсе, что такое "декстра" и где берется "рельса", они просто обязаны знать разницу между "зарулить" и "слить" — но они совершенно не обязаны знать мудреное слово "конраннер". Да и "кон", собственно, для кого-то из них — тоже вещь неочевидная..."

Поэтому начнем по порядку. "Кон" — сокращение от "конвент", или "конференция" (есть разные толкования). Попросту говоря, это более-менее организованный слет (съезд, сход, сборище, тусовка...) людей, объединенных общим увлечением. В России слово "конвент" поначалу стало обозначением встреч любителей фантастики, а впоследствии его взяли на вооружение и любители полевых ролевых игр.

Исходя из этого, легко догадаться, что "конраннер" (conrunner) — это человек, старающийся посетить все конвенты, на которые у него хватает времени и денег. А теперь вернемся к боевому месяцу февралю...

### Февраль

Февраль — весьма удобный месяц для проведения конвентов: новогодние праздники изюшлись на нет, а майские еще не скоро. У студентов закончились каникулы и хвостовая сессия, а из не-студентов никто не сплывляется на байдарках и не копает дачную картошку на радость любимой теще, да и полевые-ролевые не разбежались по игрушкам, — словом, все сидят дома и ощущают дефицит общения.

В феврале и "рядом" с ним прошло сразу несколько мероприятий, причем самых разных направлений и в самых разных регионах. Ролевые конвенты были организованы под Харьковом ("Чугункон"), под Нижним Новгородом (ВОЛК, Волжский Конвент), в Питере (Фестиваль Ролевого Костюма) и Самаре (СОК, Самарский Открытый Конвент). У суровых реконструкторов главным событием стал минский турнир-фестиваль "Белый Замок". И, наконец, "книжные фэны" провели РОСКОН — классический конвент с участием знаменитых писателей, заматеревших любителей и себе на уме издателей, зорко высматривающих молодые таланты.

Охватить в одной статье все эти события решительно невозможно, и поэтому я подробно расскажу о двух ролевых конвентах: ВОЛКе и СОКе, благо побывал я на них обоих и, что называется, почувствовал разницу (а также и схожесть) этих двух мероприятий.

### ВОЛК (Волжский конвент 2001)

Нижний Новгород, как ни странно, долгое время оставался в стороне от набиравшего силу ролевого движения. Отдельные

проектов нижегородские ролевики стали лишь в последние три-четыре года.

Среди этих проектов были и удачные, и не очень — но в любом случае, основная масса народу, что называется, варилась в собственном соку. Собственно, это и было главным соображением, которое подтолкнуло несколько активных личностей из клубов "Иноземье" и "Зазеркалье" начать проводить региональный верхневолжский конвент в Нижнем Новгороде. О его целях администратор ВОЛКа *Тамка Инь (Майя Колеганова)* сказала примерно так: "Идеи и находки российского ролевого движения доходят до нас с опозданием лет на пять, и нам это в конце концов надоело — мы хотим, чтобы наши, нижегородские, узнавали о них из первых рук. Кроме того, общение с гостями из других городов даст нашим представление об общем уровне, на котором сейчас находится движение. Что греха таить, есть у нас так называемое "болото", то есть люди, которые сами поленятся куда-то ехать и будут жить, считая себя круче всех, — так пусть же они увидят, насколько далеко вперед ушли в других городах, авось и наше болото расшевелится!"

Эти слова, возможно, звучали несколько резко, тем более по отношению к своим землякам... Но, к сожалению, подобные "болота" существуют везде. Можно их пинать и пытаться расшевелить, можно махнуть рукой, можно старательно не замечать — в Нижнем Новгороде выбрали первый путь, и это, безусловно, достойно уважения.

То же самое можно сказать и о самой организации ВОЛКа — редкий случай, когда все было сделано без какой-то материальной и моральной помощи от властных структур. Под проведение конвента был арендован зимний пионерский лагерь. В оргзнос входило трехразовое питание в столовой, по желанию — оплата кроватей и белья (нежелающие обходились пенками и спальниками). Для гостя, вознамерившегося "получить все", конвент обходился

в 300 рублей на три дня — сумма, в общем-то, не копеечная (особенно для студента или школьника из глубинки), но и жутко разорительной я бы ее не назвал.

Всяческих похвал заслуживает и то, как на ВОЛКе выдерживалось расписание. Опоздав с открытием примерно на час, конвент оставшиеся два дня так и шел, стабильно с тем же отставанием, что после зилант-к о н о в -



Бал — традиционный элемент программы любого ролевого конвента. Последнее время столь же традиционными на конвентах стали и «мастер-классы» — занятия для желающих участвовать в действе, а не подливать стелку по причине незнания «классических» танцев.

люди, конечно, бывали на играх, ездили на конвенты (в основном — на козанский "Зиланткон", де-факто ставший главным ролевым конвентом России), но всерьез братья за организацию каких-то своих масштабных





Даже на небольших конвентах гостям всегда есть, на что потратить деньги или, наоборот, где подзаработать их. На ярмарках можно купить все — от красочных профессиональных изданий до самодельных игровых аксессуаров. (Самара)



ской чехарды с графиком мероприятий выглядело чуть ли не как идеальная точность. (Правда, не стоит забывать, что и народу здесь было 200 человек против 1500 в Казани).

Собственно же набор мероприятий являлся стандартным для ролевого конвента: был бал, была ярмарка. Были представления игр, на которые, может, собиралось и не так уж много народу, но народ был заинтересованный. Был турнир, по итогам которого вручались призы (в том числе и от фирмы "Нивал" — после дебюта в Казани "Нивал" не оставляет своим вниманием ролевые конвенты, справедливо полагая, что "если люди играют — значит, это наши люди!").

Было бы удивительно, если бы ВОЛК обошелся без театральных представлений — нижегородский "Театр мсье Андре" известен и в ролевой среде, и за пределами Нижегород-

родской области, так что выступить на родном конвенте ему, что называется, сам бог велел. "Велению свыше" труппа не сопротивлялась и для начала настроила гостей на философский лад инсценировкой повести М. и С. Дьяченко "Оскол", а потом развлекла молодежно-попсовым фарсом по мотивам "Гамлета". Грешно, конечно, смеяться над классикой... Но — каюсь. Смеялся.

Еще одно развлечение, входящее в моду на ролевых конвентах — "техногенный турнир". Пятнистые комбезы, пневматические "пушки", черные шапочки, две команды — одна штурмует, другая обороняет... Батюшки светы, да это же натуральный "Каунтер Страйк" на местности! Вот только пулемет купить нельзя, да и подсчет попаданий не автоматизированный. Конечно, пейнтбол в этом смысле более адекватен, зато "китайская пневматика" дешевле — а удовольствия почти столько же. Вот только почему это называется "ролевой игрой"? Впрочем, "техногенка" и ее место в общей картине игрового мира — это тема для отдельного и очень небольшого разговора.

Следует сказать, что старания организаторов не пропали втуне. В этом году на ВОЛК приехали гости не только из Нижегородской области, но и из таких далеких городов, как Киров/Вятка, Казань, Самара... Москву на ВОЛКе представляли представительные пред-

Королевский прием на СОКе. Здесь можно встретить самых разных персонажей...



ставители (это я завернул, да?) сразу нескольких направлений ролевого движения. Во-первых, "Ящик Пандоры" — мастера самой, пожалуй, многообещающей по своей концепции игры будущего сезона. Во-вторых — инициативная группа "Ассоциации техногенных игр России", и в-третьих — создатели динамично развивающегося сетевого ресурса "Александр-6" ([www.alexander6.ru](http://www.alexander6.ru)), которые справедливо полагают, что сеть сетью, а живого общения еще никто не отменял.

## СОК (Самарский Открытый Конвент 2001)

Если ВОЛК создавался целенаправленно, то СОК родился, можно сказать, случайно. В 1998 году бойцы самарского клуба "Легион" проиграли на турнире в Новокуйбышевске, и возникла идея в следующем году сделать турнир-реванш, уже в Самаре. В ходе подготовки кто-то попросил дать возможность заявить игру, потому вдруг оказалось, что в программе турнира есть еще и литсеминар... И тогда все поняли: это уже не турнир, а конвент. Хотя и очень маленький.

В 1999-м году в Самаре собралось 140 человек, в 2000-м — 250, в 2001-м — тоже около 250-ти. Такое отсутствие роста численности гостей не пугает председателя оргкомитета **Дмитрия Орзаева** (известного также как **Оборот**, сокращенно от **Оборотня**).

"Мы делаем областной конвент — говорит он, — и мы не гонимся за количеством приехавших, нам гораздо интересней их, так сказать качественный состав. Одна из наших целей — создание методического центра по ролевым играм Самарской области, и конвент — своеобразный инструмент этого. Мы рады гостям из дальних городов, например, сейчас среди нас есть и уфимцы, и казанцы, и москвичи, но прежде всего мы ориентируемся все-таки на Самару и самарский регион."

Некую официальность языка Обороту можно простить: сейчас он носит громкий титул "Педагог дополнительного образования, отдел социальной практики" и работает в Центре социализации молодежи (ранее — ДК профсоюзов). Собственно, и сам конвент проводится как плановое мероприятие





ДК, что снимает множество проблем, в том числе и финансовых: оргвзнос на СОК составлял всего лишь 30 рублей (это к вопросу о "почувствуйте разницу") — впрочем, поселение и кормежку на СОКе гости обеспечивали себе в основном сами.

Каких-то особых открытий на тему организации конвента на СОКе не произошло — программа была схожа с нижегородской. Правда, с одной стороны, не было театра (так случилось в этой жизни, что своего самостоятельного театра у самарских ролевиков нет, а гастролеры не приехали), но с другой — турниров было два, игровой и "железный", то есть — более близкий к реконструкторскому. Также отличительной чертой СОКа является традиционный "королевский прием", проходящий перед закрытием. Здесь гости могут показать все свои действительно ролевые способности и представиться королеве конвента хоть чертом, хоть ангелом (это — не преувеличение), обрадовать ее песней или танцем, или рассказом... Словом, королевский прием — нечто среднее между ролевой игрой и концертом, и мне даже жаль, что в этом году он оказался недолгим.

Клуб "Легион" традиционно не ограничи-

вается "фэнтези" — ребята из него не прочь покрасоваться в пятнистой форме и изобразить бравых парней скорее из будущего, нежели из прошлого. Охрана конвента была набрана как раз из них. Несла она свою службу с усердием и тщанием, да с таким, что ухитрилась не пустить на территорию ДК заместителя директора этого самого ДК. И, судя по всему, вполне возможно, что игра игрой, а контракт на реальную охрану здания... Впрочем, это уже выходит за рамки статьи.

## Эпилог

Массовость — не всегда благо. На небольшом конвенте проще сверстать программу, легче уделить внимание растерявшемуся новичку или творческому коллективу, наделенному всеми талантами, кроме одного — пробивного. И, наконец, на небольшом конвенте легче усмирить ту самую паршивую овцу (а чаще — барана), которые есть в любом стаде. Как говорили в советское время — "есть еще в наших рядах такие, кто...". Что греха таить. Действительно, есть. И на ВОЛКе, и на СОКе они тоже, увы, были. И на мой взгляд, преподавать урок хороших манер паршивому барану проще, когда он один, а не когда десятка два

баранов из разных городов собираются в безмозглое стадо. Только не надо говорить, мол, "начал за здоровье, а кончил за упокой". Это признание реалий жизни и призыв им противостоять с открытыми глазами.

В 2000 году на "Зиланткон" в Казань собралось около 1500 человек — точную цифру не назовет, пожалуй, даже оргкомитет. Как этот конвент не рухнул под собственной тяжестью, каких сил, нервов и денег это стоило — члены оргкомитета не назовут тоже, просто чтобы лишний раз не вспоминать. Возможно, в будущем году число гостей "Зиланта" будет каким-то образом ограничиваться, но ведь потребность в общении никуда не денется, более того, она будет расти — в ролевое движение приходят все новые и новые люди. И вот здесь должны сыграть свою роль небольшие региональные конвенды — что, собственно, и происходит. Думаю, что "контранерам" придется с каждым годом трудиться все больше и больше, потому что существует еще несколько проектов, которые, возможно, будут реализованы в будущем сезоне.

Возвращаясь же к лексикону читателей журнала, я скажу так: "региональные конвенды — рулят". Так что добро пожаловать... ■

# МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

**ЗИГЗАГ** — юмористический 3D-квест. Маг изменяет привычный окружающий мир. Учителя и школьники превращены в забавные существа и вызывают о помощи.

**ЗАБУТОРЬЕ** — опасное и веселое путешествие по удивительному "Забугорью", где живут персонажи сказок и легенд. Потребуется немалая смекалка и изворотливость, чтобы выйти победителем в этой игре.

**ЖИВЫЕ КАРТИНКИ** — компьютерная игра, в которой игроки управляют группой людей, чтобы забрать из лап злой волшебницы.

**ВОЛНА** — на этом диске собраны лучшие игры и программы отечественных авторов. Многие из них отмечены высшими наградами — призами и дипломами мировых выставок, включая CES, E3, Gamescom и TUGS.

**СВАРОГ** — игра в реальное время. Авторство — у лучших традиций жанра. Волк — злой колдун, который хочет, чтобы мир превратился в его личную лабораторию.

**АВВ**  
www.avv.ru

Интернет магазин. Недорого! Компьютерные игры. [www.avv.ru/shop](http://www.avv.ru/shop) тел./факс (3912) 56-03-53



## Blade of Darkness

Рейтинг "МАНИИ": 7,5

**ЖАНР:** 3D Action (TPS) ● **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters ● **РАЗРАБОТЧИК:** Rebel Act Studios  
**ПОХОЖЕСТЬ:** Rune, Resurrection, Dark Vengeance ● **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** PII-300(PIII 600), 64(128)Mb, 3D уск.  
**МУЛЬТИПЛЕЕР:** Локальная сеть, Интернет ● **СКОЛЬКО CD:** Один

## Боевое братство

**Рыцарь.** Умело пользуется щитом и одно-ручным мечом. У него удачно сбалансированы скорость, защита и живучесть. Это — специалист широкого профиля, средний во всем

**Амазонка.** Быстрая и проворная, но наименее упитанная в вопросе жизненной энергии. Полная противоположность коренному гному. Пользуется двуручными копьями и шестами. Хорошо стреляет из лука. Благодаря высокой ловкости легко избегает атак врага, уходя вбок или удерживая дистанцию

**Варвар.** Видимо, так разработчики представляют себе Конана-Варвара. Оружия: двуручные мечи и топоры. Плохая защита, но мощнейшая атака. Как и амазонка, не пользуется щитом, но компенсирует это скоростью и выносливостью. Смахивает на гибрид амазонки и рыцаря. Не в плане внешних данных, конечно.

**Гном.** Одноручные топоры, булавы и молоты. Отлично пользуется щитом, что, с учетом высоких живучести и защиты, превращает его в подобие танка. За бронебойность он платит неторопливостью, граничащей с неповоротливостью. Зато малый рост спасает от высоких ударов и заставляет врагов чаще промахиваться

У каждого из персонажей есть предпочтения в оружии. "Чужим" оружием, как правило, герой дерется плоховато: медленно бьет, быстро устает, часто мажет. Но при этом, если оружие имеет некие особенности, то оно сохраняет их вне зависимости от того, кто им пользуется. Например, оркский меч (orc sword) стопроцентно огро-вля-ет противника

## Вооружение

**Blade of Darkness** отличается тем, что познать все тонкости вы сможете только после многих часов игры. В целом вроде понятно: вперед беги, башка секи. Но стоит нажать **F1**, вызвав **журнал**, как становится ясно, что в действительности все не так прозрачно, как казалось.

Напротив иконок оружия указаны названия суперударов, а также последовательность клавиш, то есть — как чего выжимать. Кроме суперудара (требует тренировки), герой может наносить различные виды других ударов, различающихся по силе, скорости и типу атаки: сверху снизу, справа, слева, крутясь и так далее. Драться с применением нестандартных приемов увлекательнее и сподручнее, шансы на выживание возрастают, а если еще и научиться разумно комбинировать их, обрушивая на головы врагов серии комбайно-молотиловых вихрей, так вообще жизнь станет легка и приятна (для вас)

Оружие ранжируется по показателям атаки и по весу. Чем убойнее оружие, тем труднее с ним управляться — нужна физическая си-

на пример); оружие ближнего боя (например, эльфийский меч), которое вы постоянно обновляете по ходу дела; оружие для особых случаев (нападение сверху или сзади, борьба против сильных противников); и четвертый слот лично у меня всегда был опциональным. Его хорошо использовать для "метательного" оружия, то есть класть туда ненужные меч, булаву или копье, которые можно метнуть при случае. Причем кинуть в противника можно любое оружие.

**Щиты.** Активно ими пользуются только гном и рыцарь. Выставив вперед щит (по умолчанию — Ctrl), герой может блокировать атаку врага и тут же нанести ответный удар. При этом каждое мощное удачное попадание по щиту будет его портить, приводя в негодность. Начальная прочность у щитов разная: от 20 до громадных величин — это характеристика показывается первой на изображении щита. Через черточку идет оставшаяся прочность, показывающая, сколько щиту еще "жить осталось". Так как обычно щиты берутся с убитых, то они достаются вам в том состоянии, до которого вы их сами довели, приканчивая противника. Хотите целый щит — деритесь осторожно. Кстати, совет: старайтесь использовать самые повреж-

денные щиты, оставляя новенькие про запас.

Вооружение чинится, но по-хитрому. Особо ценные предметы, пребывающие в негодном состоянии, лучше спрячьте и дождитесь следующего уровня. На новом уровне все ваши вещи окажутся полностью починены.

**Лук со стрелами.** Стрелы можно подбирать (вражеские — тоже). Когда стреляете из лука, никакого "прицела" в середине экра-

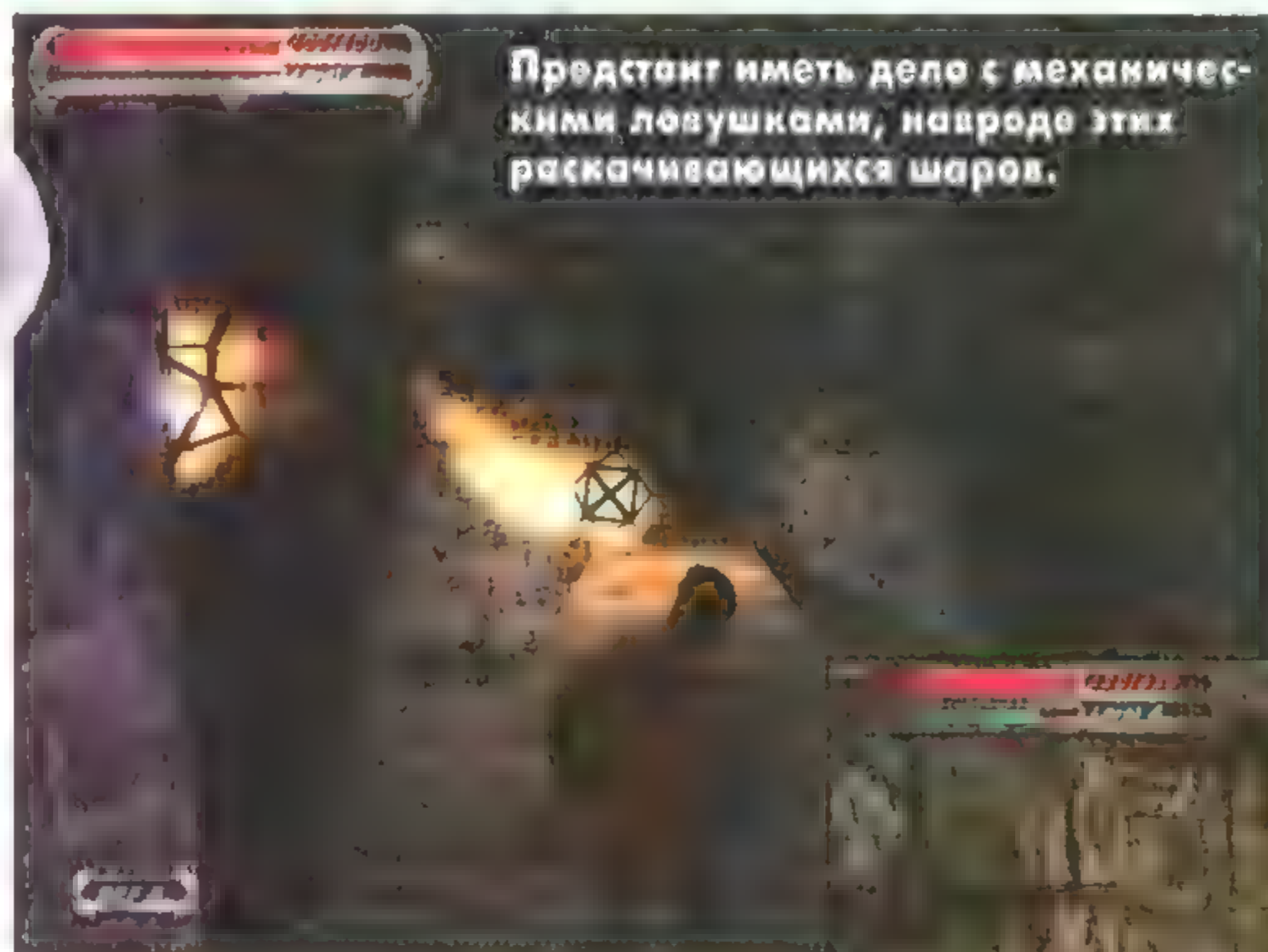


ла. Как следствие, чем выше уровень персонажа, тем больший спектр орудий несения смерти ему доступен. Учтите, что мощное оружие у недостаточно развитого персонажа приводит к тому, что он будет медленнее бить и постоянно выдыхаться.

У вас — четыре слота для оружия. Рассмотрим их оптимальное заполнение. Рекомендуем следующее: один лук (против лучников,



на нет. То бишь вы должны так встать к врагу, чтобы он был аккурат в самой середине экрана. Не бойтесь промазать: на пролетающие стрелы враги не реагируют (тоже мне — All!). Если вы не попали с первого раза, посмотрите, куда полетела выпущенная стрела, и скорректируйте направление, как это делали и делают артиллеристы во все времена.



Предстоит иметь дело с механическими ловушками, навроде этих раскачивающихся шаров.

## Тактика боя

Боссы, особенно поначалу, малоопасны. Порой бывает труднее вынести (вперед ногами, хех) трех одновременно нападающих врагов, чем одного босса. Тем более что после убийства босса этап имеет свойство закончиваться, а значит — то, сколько жизней вы потратили в битве, уже не имеет значения. При переходе на следующий этап все вещи сохраняются и жизнь восстанавливается.

Вернемся к оружию. При борьбе одноручными мечами зажимайте кнопку атаки и жмите на клавиши направления, чтобы герой на автомате выделял выкрутасы с мечом. Постепенно дойдет до автоматизма: например, вы промахиваетесь прямым ударом, враг отскакивает в сторону, вы тут же бьете ему по ноге сзади точным взмахом слева направо вниз. Или: враг заходит со спины, в ответ вы выполняете раскручивание с мечом и задеваете его лезвием.

Против средненьких вражин хорошо срабатывают комбы "на убой", например, удар сверху, потом слева направо и обратно, потом разворот, потом мах по ногам, еще разворот, еще справа налево и обратно и т.д. Такие вертушки долго не покрутишь — дышалки не хватит, но зато и урон от них огромен. Часто для уничтожения одного дохляка хватает и половины такой комбы. Но вот если враг отскочил... Тогда — комба не нашла цели, вы — выдохлись, и ответные выпады противника резко уменьшат вашу жизненную активность. Возможно, до нуля.

Слабое оружие тоже полезно: герой от него меньше устает, а значит, комбы становятся гораздо более эффективны.

## Хитрости войны

Ищите **секреты**. Имеется в виду не тыканье во все стены с нажатой клавишей активации предмета или атаки; нет, попросту надо поглядывать на предмет обнаружения подозрительно выглядящих местечек. Например, бесполезный мост непонятно куда. Но такого не бывает. Если есть мост, значит, его для чего-то построили. С архитектурным дизайном тут все в порядке: почти ничего лишнего разработчики не строили, все по делу.

мечи будут эффективней молотов и посохов.

Поставьте в меню опций режим **автоматического поворота к противнику при встрече с ним** (в строчке Auto Lock on поставьте yes). Это удобно — позволяет всегда точно бить по противнику хотя бы единичными ударами. Но вместе с тем — малоэффективно против подвижных врагов, например, маленьких розовых тварей. Юркое зверье лучше бить на отходе: выставляете перед собой щит, постоянно ретируетесь и рубите.

Если между героем и врагом находится **решетка**, то подбегайте к ней вплотную и рубите через нее. Скорее всего, удастся задеть врага, находящегося по ту ее сторону.

Если надо **подойти к краю пропасти**, то пользуйтесь "осторожным шагом", подкрадыванием по Shift.

Если **вдали видите лучника**, постарайтесь к нему подкрасться (клавиша Shift) или, если вас уже заметили, бегите к нему со всех ног. Во время бега выставьте щит, если он есть, и петляйте, чтобы не дать стрелку точно прицелиться. Амазонка может попытаться сама снять лучника на расстоянии с помощью лука.

Если **требуется перепрыгнуть пропасть**, а все попытки героя оканчиваются неудачно, то есть несколько вариантов. Во-первых, убе-



Гном медлитель, но живуч. Глазьте на жизнь — сверху.

**Лечение.** С едой и бочками все понятно; насчет полезности бутылочек с лечением — тоже (их вариации: 50, 150, 500, 1000 и до максимума жизней). Любая бутылка исцеляет героя, отравленного орочьим мечом или стрелой, от его страшного недуга. В принципе, отравы и сама проходит, но не сразу и не без ущерба для жизни. Лечение по 50 и 150 жизней нельзя взять с собой. Если герой полностью здоров, он не станет подбирать и тратить лечящее средство (как и еду). Бутылочки по 500 жизней берутся в инвентарь героя в количестве до 4-х штук, бутылочки по 1000 жизней — до 2-х штук, а полного исцеления — одна. Они часто попадают на крутых солдатах врага, их наличие/отсутствие показывается под портретом врага, рядом с показателем его жизни. Если будете драться медленно — успеет подлечиться, и вы останетесь ни с чем.

**Нельзя отравить некоторых существ**, вроде скелетов и големов. Колюще-режущее оружие плохо действует против скелетов — используйте тупое. Против зомби, наоборот,



Внезапно из тумана появившийся — внезапно же и умрет.

рите все оружие (по умолчанию — Capslock). Аналогично — если не хватает малости, чтобы куда-нибудь влезть. Во-вторых, прыгайте с разбега. В-третьих, прыгайте с самого края и в том месте, где расщелина или яма уже всего.

На этом все. На компакт этого номера мы предполагаем успеть сделать прохождение за варвара. На следующем, возможно (не решено окончательно), будет прохождение за всех персонажей и детальное руководство. ■



## Clive Barker's Undying

Рейтинг "МАНИИ": 8,0

**ЖАНР:** Horror 3D Action (FPS) ● **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ● **РАЗРАБОТЧИК:** DreamWorks Interactive  
**ПОХОЖЕСТЬ:** Alone in the Dark 1, Realms of the Haunting ● **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск.  
**МУЛЬТИПЛЕЕР:** Нет ● **СКОЛЬКО CD:** Один

## Оружие

**1. Molotov** — "коктейль Молотова": обычная стеклянная бутылка из под третьей "Балтики" заполняется почти до краев горючей смесью (можно бензином или керосином), затем горлышко затыкается тряпкой, ранее хорошо пропитанной той же смесью.

В игре это единственное идеальное приспособление для подрыва небольших групп противника: Воюющих, скелетов и прочих стадных животных.

**2. Revolver** — единственное преимущество револьвера перед дробовиком и тиберийской пушкой — дальность. Можно прицелиться в монстра на горизонте размером с пиксель и с одного выстрела оторвать какую-нибудь важную часть его тела. Большой минус — постоянно и не вовремя заканчивающиеся патроны и долгая перезарядка обоймы. В паре с ясновидением работает превосходно: spellom освещает темные углы, пистолетом прикашивает притаившихся существ. Однако я столкнулся с такой проблемой: иногда по случайности убивал кого-нибудь хорошего, так как не подходил близко для идентификации личности.

**3. Gil'zabar** — странный зеленый камушек, что болтается всю игру у вас на груди, — не просто яркая модная побрякушка. Когда-то во время Первой Мировой войны он был снят с Трансского шамана. Его чудодейственная сила увеличивает на единицу силу заклинания или, если применяется в качестве оружия, — отталкивает врага на несколько шагов назад. Есть одно "но", мною проверенное и не подтвердившееся; но не упомянуть о нем не могу: если ча-



Полный арсенал, собран специально для вас.

сто пользоваться хитом, из потустороннего мира появится демон и надает по шее. Если честно, я в это не верю. В игре камень практически бесполезен и реально

нужен только в качестве предмета для сюжетной линии.

**4. Scythe** — Магическая Коса древних кельтов была отрита монахами, черт ее знает когда. История такая: аббат наткнулся в книге на описание Стоящих камней и решил проверить гипотезу, что это — священное место кельтов. Во время раскопок монахи обнаружили ссохшееся тело старичка, который сжимал в руках черное лезвие Косы. Вскоре тело отделили от орудия жатвы и принесли в монастырь. С тех пор началась вся катавасия с проклятиями. В качестве оружия Коса превосходна! Беда только, что при альтернативном режиме кушает магию, а действует при максимальном приближении к противнику.

**5. Tiberian war gun** — это оружие вы найдете в развалинах мира Онейроса после небольшой победы над Кейсингером. Оно надевается на левую руку и похоже на голову золотого дракона, плюющего шариками с ядовитым газом. Время от времени голова оживает, смачно облизывается и срыгивает, что всегда пугает (особенно в темной комнате, где скрипят половицы и слышится чей-то шепот). Думаю, большую часть времени вы проведете в компании с этой пушкой, т.к., во-первых, патроны не

Жилище Кейсингера — мир Онейроса. Место жуткое и неприятное — хотя бы оттого, что живут здесь бессмертные монстры, которые позже перейдут в наш мир. Будет у вас возможность встретиться с ним лично.



Магия — вся, какая есть.

На подходах к семейному склепу. Здесь вы впервые встретитесь с Вифанией и ее слугами — неубиваемыми скелетами.

нужны, во-вторых, перезаряжается довольно быстро. В сочетании с эктоплазмой вы получите стену заградительного огня, через которую не каждый сможет пробиться.

**6. Shotgun** — двуствольный дробовик, популярное оружие разбора скелетов по косточкам и разделения Воющих на руки и ноги. Медленная перезарядка не компенсирует убойную силу поражения и два вида стрельбы: по одному и залпом. Чтобы избежать ситуации, когда вас зажмут в угол выжившие собраты убиенного монстра, не забывайте про заклинание в другой руке. Патронов к дробовику не так много, но и тратить их часто не придется — для получения достаточного толка от этого оружия к монстру лучше подходить вплотную, а такое не каждый позволит.

**7. Speargun** — современный симбиоз рогатки и арбалета. Не совсем понятная штука красиво перезаряжается и прелестно пригвозждает слишком наглых пожирателей плоти к стене. Там они извиваются, пытаются выдрать гарпун, но... в общем, проблем с ними больше не предвидится. Стрел маловато, и это реальная проблема. Приберегите их на боссов или на одиночных "здоровячков".

**8. Phoenix** — зажигательная граната, разрисованная таинственными красными рунами, — вот что это. Небольшое яйцо зашвыривается в большие группы врагов, повергает их в ужас и порой поджигает заодно и вас. Срабатывает как на открытых пространствах, так и в длинных коридорах.

## Магия

**1. Invoke** (20 маны) — презабавная штука, которая, по замыслу разработчиков, должна существенно облегчить жизнь в бою против массового противника. Если скастовать заклинание на трупик, то он оживет и начнет мочить своих же. Это в идеале, а на самом деле он с незатухающей агрессией тянется к вашей плоти. Только развев заклинание по максимуму, вы сможете создать себе армию.

**2. Ectoplasm** (5) — из руки мага вылетают небольшие сгустки энергии. Эффективно для ближнего боя. На практике — заклинание помогает только начиная с уровня третьего. До того оно не слишком уж действенно.

**3. Dispel** (0) — если вам на пути встретилось что-нибудь магическое (стена там или еще что-то в этом роде), смело кастуйте "развеять". Есть вероятность, что все получится, и иллюзорные предметы исчезнут.

**4. Lightning** (40) — молния, она и в Африке молния. Идеально работает в паре с шотганом против всех видов монстров.

**5. Haste** (50) — некий турбоускоритель магического характера. После зачитания магической формулы резко ухудшается зрение, а тело начинает двигаться быстрее. Помимо этого, ущерб, наносимый монстрами, становится практически минимальным. Заклинание недолговечно и кушает много маны. Я почти им не пользовался.

**6. Skull Storm** (30) — смеющиеся черепки появляются в воздухе и направляются к заданной цели, с шутками и прибаутками. Действие их похоже больше на разрыв динамитной шашки. После взрыва остается только черное облачко и неприятный запах. По причине большого расхода маны и медлительности сии создания не употребляются против одиночных монстров, а работают с группами.

**7. Scrye** (60) — ясновидение. Это заклинание дается с самого начала и помогает практически всю игру. Благодаря ему вы сможете увидеть (именно увидеть!) события, произошедшие на данной локации в далеком прошлом или — в ближайшем будущем. Помимо этого, заклинание открывает потусторонний мир и делает его на миг реальностью. Развитие заклинания способствует уменьшению траты маны и увеличению длительности. Очень часто встречаются моменты, когда без ясновидения дальше продвинуться практически невозможно, т.к. нельзя найти секретные места и прочие гадостные радости.

**8. Shield** (15) — щитом можно прикрыться от ударов врагов. В теории. На поверку он обволакивает тело стеклянным покровом, которое, впрочем, разбивается любым камешком. Да и стрелять внутри него тоже не рекомендуется, сами его и расколоти-те. Но в некоторых ситуациях он мне помогал. Речь идет о магических поединках против боссов, когда мое здоровье стремилось к абсолютному нулю. ■





# “Руна” (Rune)

Рейтинг “МАНИИ”: 9,5

**ЖАНР:** 3D Action ● **ИЗДАТЕЛЬ:** Gathering of Developers ● **РАЗРАБОТЧИК:** HumanHead Studios ● **ЛОКАЛИЗАЦИЯ:** “Бука”  
**ПОХОЖЕСТЬ:** Dark Vengeance, Tomb Raider ● **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** PII-233(PII-500), 64(128)Mb, 3D уск.  
**МУЛЬТИПЛЕЕР:** Локальная сеть, Интернет ● **СКОЛЬКО CD:** Один

Итак, мы играем от лица горячего скандинавского парня по имени Рагнар. Управлять им несложно, и никакой предварительной тренировки не требуется. Однако для успешного и быстрого прохождения необходимо знать кое-какие маленькие хитрости. Вот некоторые из них

**Веревки и цепи.** Лазить по ним легко: Рагнар автоматически цепляется и повисает. Чтобы прыгнуть с веревки на платформу, залезьте по ней повыше и жмите “действие”. Чтобы прыгнуть с веревки на веревку, опять же надо залезть повыше, сфокусироваться на следующей веревке и опять жать “действие”. Это вам не Tomb Raider какой-нибудь!

Вид от первого лица в этой игре вполне возможен, для этого необходимо лишь нажать клавишу “приблизить”.

**Викины** — враг весьма серьезный и опасный. Особенно достают так называемые темные викинги, которые озверело бросаются на Рагнара. Лучше всего их убивать их же оружием (палашом), однако на ранних стадиях, пока вы его не получите, сгодится и римский меч. А вот после того, как Сигард одолжит вам свой меч, у вас с ними вообще проблем не будет.

**Гномы** — противники средней тяжести. Бывают нескольких видов, от простых работяг

до военизированных, закованных в железные латы эдаких гномьих робокопов. Возни больше всего, естественно, с последними. Идеальнее всего гномы засылаются к своим гномьим праотцам с помощью увесистого молоточка, который вы возьмете очень скоро после того, как гномы появятся в игре. Впрочем, подойдет и топор Сигарда. “Робокопы” — это отдельная история. Дело в том, что некоторые из них превращаются в винегрет без особых

сложностей, а некоторые... Короче, программой не предусмотрено, что вы вообще будете их убивать естественным образом, т.е. с помощью меча и молотка. Таких сложных экземпляров придется обманывать и заманивать в опасные места. Вспоминается один такой на уровне Воды Глоинна. Вот краткий вариант инструкции, как его завалить.

Прыгайте к нему на платформу. Он поймет, что пришел чужой, и двинется за вами. Бегите обратно в воду и прыгайте обратно на платформу с едой, откуда вы только что пришли. Посмотрите влево. Видитедохлый агрегат, который подпирают две палки? Метните в них два раза топор, они разобьются, агрегат свалится, а вода станет смертельно опасной для гномов, а заодно и для роботов. Только они этого не знают... Хе-хе... бегите влево по платформе, наступая на поваленный агрегат на платформе справа. Там один гном. Стукните его молотком пару раз. Этого хватит. Вышеупомянутый



вооруженный гаврик начнет перебираться к вам по воде. Вот тут-то и придет ему конец...

**Гномий Босс.** К сожалению, естественным путем (с помощью топора и палаша) его убить нельзя. Надо последовательно нажать несколько рычагов наверху, последний из которых замыкает электричество, и тогда он погибнет. Босс ходит по помещению, где очень много ящиков (за ними можно прятаться) и стреляет в вас разрядами, которые поджигают Рагнара. Бегите в голубой телепорт в середине комнаты, там, где как раз и находится босс. Попадете на второй этаж. На втором этаже нажимайте на единственно возможный рычаг — внизу откроется еще телепорт; прыгивайте вниз и бегите в него, а дальше все проделывайте снова. Когда таким образом последний рычаг будет нажат, электричество замкнется на Боссе.

**Лава и электризованная вода** — не бойтесь их почему зря. Разумеется, они отрицательно сказываются на здоровье Рагнара, но в большинстве случаев не смертельны, так что вступать в них можно. К тому же в игре возможности подкачки здоровья не ограничены. Прогулки по лаве и вредной воде позволяют значительно сокращать путь.

**Метание топоров** и прочего оружия. В некоторых эпизодах игры нет другого выхо-





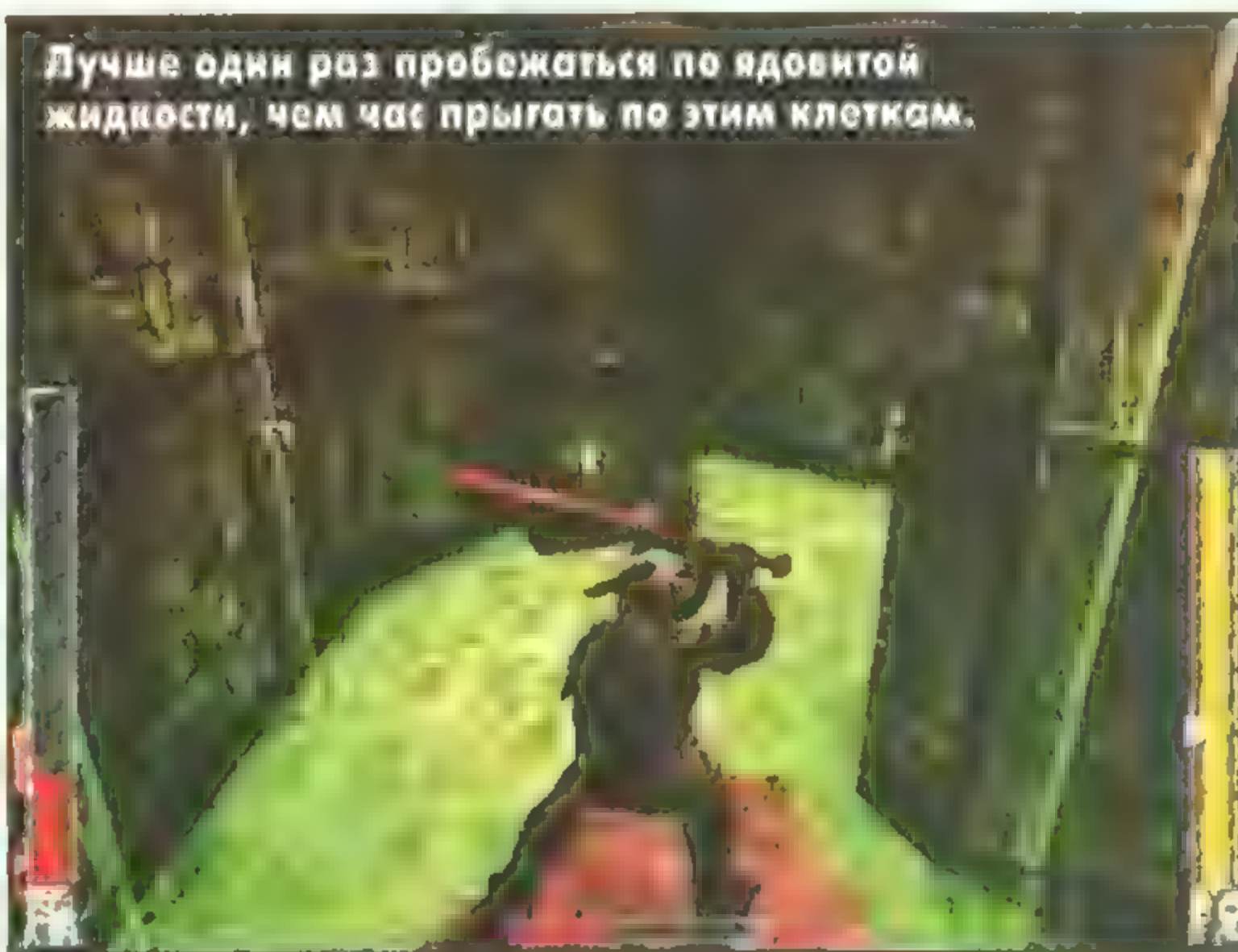
да, кроме как метнуть топор, чтобы свалить на землю доски, загораживающие проход, или перерубить веревку, до которой нельзя добраться напрямую. В этом случае точно фокусируйте голову героя на предмете, который надо перерубить, и метайте с помощью специальной кнопки легкие топоры или булаву. (Все остальное оружие для этого не приспособлено). Отдельного упоминания заслуживают случаи, когда огромную колонну или какой-нибудь агрегат подпирает паратройка тонюсеньких палочек, которые требуется перерубить. Сразу рубить все эти палки — глупо и безжалостно по отношению к нашему Рагнару, в этом случае его просто накроет колонной. Поэтому перерубите их по одной, а в последнюю просто метните топор, встав подальше

**Потасовки** часто происходят без вашего непосредственного участия. Например, гномы очень не любят гоблинов. Когда завидите дерущихся врагов, не вмешивайтесь. Пойдите где-нибудь в сторонке и подождите, а потом добейте оставшихся в живых. Имейте в виду, что всех врагов убивать не нужно. Кстати, есть эпизод на уровне Гроттинтанны: кровеносный сосуд, где вам предстоит спустить с цепи огромного белого пушистого зверя. И много же он ваших врагов перегрызет тогда, а тех, кого не перегрызет, — затопчет.

от самого края, как, например, Лара в Tomb Raider. Чтобы прыгнуть без разбега, сделайте шаг назад от края, потом шаг вперед и "прыжок". Если будете прыгать с разбега, то практически то же самое: разбегаетесь и жмете "прыжок" где-то за шаг от края.

**Руны.** Бывают нескольких видов: от слабых рун малой силы до сильных энергетических. Весьма часто встречаются руны ярости (о них читайте

Лучше один раз пробежаться по ядовитой жидкости, чем час прыгать по этим клеткам.



Прежде чем бить в первый попавшийся гонг, хорошенько подумайте...



нужного там и нет. Или вообще открывают решетки и выпускают пленных, которые так же ненавидят вас, как и пленившие их. Гонги — и того хуже. Многие из них действительно важны, но некоторые созданы лишь для того, чтобы ваши враги могли призывать себе подмогу. Так что подумайте, прежде чем ударять в тот или иной гонг.

**Скелеты** (они же зомби, они же мертвецы) — враг несложный, если сразу догадаетесь, как правильно убивать их. Убивается же такой субъект отсечением головы с помощью топора или меча (лучше всего из оружия действует палаш на последних уровнях). Жжжжж! — и головы с одного удара нет. Неплохое средство

против них — факел. Стоит поджечь скелета один раз, и он быстро сгорит. В те минуты, пока он дымится, лучше всего отбежать подальше и подождать.

Есть еще одна разновидность скелетов, попадающаяся в конце, те поопаснее будут. Здоровье они укорачивают значительно сильнее. Голова у них не отрубается, зато, умирая, они превращаются в пыль. Лучшее средство для вышибания у них мозгов — увесистый молоток гномов.

**Ярость** — состояние, в которое весьма часто впадает наш герой. Степень ярости показывает горизонтальная полоска внизу экрана. Что же вызывает ярость у Рагнара? Конечно же, вид крови! Таким образом, чем больше голов Рагнар отрубил, тем сильнее он впадает в ярость и тем лучше начинает рубить оставшиеся головы. Впрочем, ярость можно вызвать искусственно с помощью одноименной руны, в этом случае полоска внизу экрана заполняется сама собой, у Рагнара глаза загораются безумным красным цветом, и он начинает так шустро махать мечом, что все вокруг, право, теряются. ■

ниже) и здоровья. Руны здоровья не только восстанавливают жизненные силы Рагнара, но и увеличивают его максимальную жизнь.

Руны силы улучшают действие всех видов оружия. Причем на каждый вид оружия они действуют по-разному.

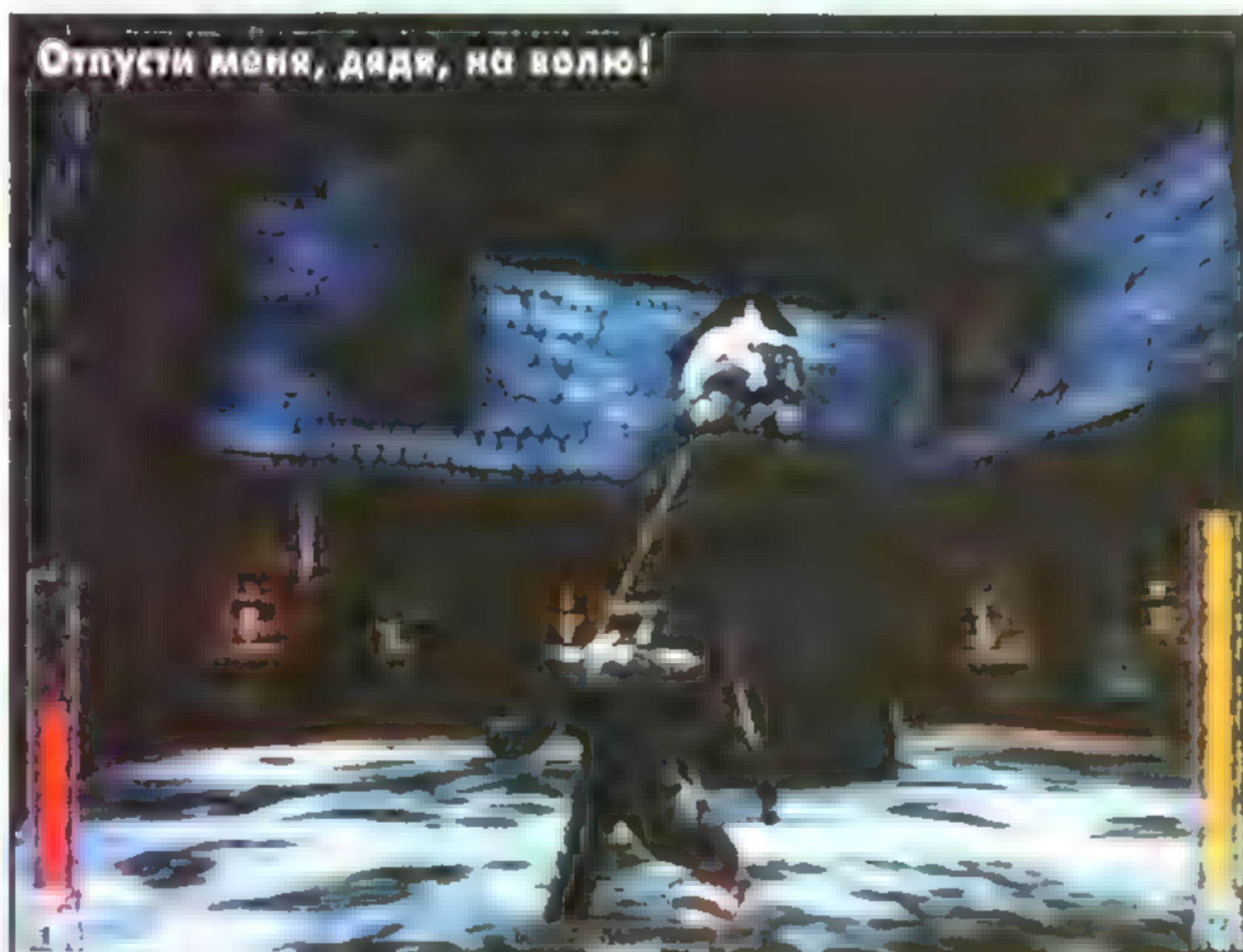
Количество рунической силы показано желтой полосой в левой стороне экрана.

**Рыбы.** Огромные такие зубастые рыбаки

Обитают, как ни странно, в воде. Что с ними делать? Уплыть, да побыстрее! Они не убиваются. А вот съедает такая рыбка Рагнара с одного укуса.

**Рычаги и гонги** требуют внимательно к себе отношения. Многие рычаги открывают двери, за которыми прячется огромное количество врагов, причем ничего особо

Отпусти меня, дядя, на волю!



**Прыжки** заслуживают отдельного упоминания. Что скрывать, тяжеловат наш хлопец. Поэтому в некоторых местах вы можете здорово намучиться с ним, заставляя его прыгнуть на какую-нибудь удаленную скалу. Прыжок героя в "Руне" совершается несколько иным способом, чем в большинстве подобных игр. Он прыгает, отталкиваясь не



# Quake III Арена своими руками

## Урок 3: Ответы на часто задаваемые вопросы

Редактор	Q3Radiant
Где взять	<a href="http://www.q3radiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/">www.q3radiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/</a>
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	Очень высокая
Документация	<a href="http://www.q3radiant.com/files.cgi?dirin=Docs/">www.q3radiant.com/files.cgi?dirin=Docs/</a>
Дополнения	<a href="http://www.q3radiant.com/files.cgi?dirin=Q3RPlugins/">www.q3radiant.com/files.cgi?dirin=Q3RPlugins/</a>

Создание уровней — занятие отнюдь не простое, и неудивительно, что некоторые вещи вызывают затруднение у большинства начинающих левел-дизайнеров даже после прочтения подробного руководства в журнале (см. номера "Мании" 12.2000 и 01.2001). В связи с этим представляем вашему вниманию подборку наиболее часто задаваемых вопросов (по материалам ваших писем) с ответами на них. Предварительно советуем заглянуть в более ранние номера "Мании", иначе вы рискуете окончательно запутаться в непонятных терминах. Обратите также внимание на то, что сам Q3Radiant выкладывать на компакт не разрешается никому и ни под каким предлогом, однако в виде замены на предыдущих дисках "Мании" появлялись SDK для Elite Force и F.A.K.K., которые, в принципе, содержат в себе Q3Radiant.

Итак — ваши вопросы.

**Q: Есть ли какая-нибудь альтернатива этому (вырезано цензурой) Q3Radiant'у?**

**A:** Альтернативное средство имеется, правда, появилась оно совсем недавно и пока еще содержит жуткое количество багов и глюков. Если есть желание поэкспериментировать — посмотрите проект GKRadiant ([www.gkradiant.com](http://www.gkradiant.com)), сделанный на основе оригинального редактора, но обладающий некоторыми отличиями. Но это только для самых смелых экспериментаторов — программе явно необходимо "подрости". Если со временем приложение сумеет избавиться от большинства ошибок — напишем и все в деталях расскажем.

**Q: Каковы официальные системные требования для программы? И какое разрешение рабочего стола лучше использовать при моделировании уровней?**

**A:** Официальных системных требований нет и быть не может, так как Q3Radiant официально не поддерживается id Software (именно поэтому его запрещают на компакт журналов помещать). Ситуация обстоит примерно таким образом: если Квака у вас легко бегает на высоком разрешении со всеми графическими наворотами, то расслабьтесь, ваш компьютер справится и с редактором. А вот если нет... Не помешает разжиться PIII или Celeron'ом последней модели, поставить мегабайт 128 оперативки и приобрести достойную видеокарту. Хотя работать можно и на более слабых машинах, компиляция уровня приличных размеров требует ну очень много ресурсов (знали бы вы, какие "монстры" стоят на столах ведущих дизайнеров id!). И не говорите, что я вас не предупреждал.

По поводу разрешения могу сказать одно — чем больше, тем лучше. И это не только мое мнение, большинство профессионалов скажут вам абсолютно то же самое. Чем больше площадь экрана, тем больший участок уровня окажется у вас перед глазами и тем проще будет оперировать многочисленными вспомогательными меню. В погоне за разрешением главное — не угробить глаза

(они вам еще пригодятся); как показывает практика, максимальное доступное разрешение монитора лучше не использовать. Откройте инструкцию от монитора и посмотрите на максимальное рекомендованное разрешение (обычно это вторая с конца позиция, то есть если монитор способен вытянуть 1600x1200, 1280x1024 будет достаточно).

**Q: В окне предварительного просмотра уровня графика отображается не очень красиво — есть ли там какая-либо поддержка аппаратного ускорения?**

**A:** Такая поддержка имеется (это касается алгоритмов освещения), но не факт, что она вам поможет: ошибок там предостаточно. Для ее активации зайдите в меню View и активируйте пункт OpenGL Lighting. Дополнительно можно покопаться в менюшке Edit/Preferences/View/Rendering, но предупреждаю заранее — редактор может не выдержать таких издевательств, выдавая одну ошибку за другой (недаром перед одним из терминов стоит приставка Buggy — багов действительно хватает). Хотя у меня все прошло нормально, не исключено, что заработает и у вас. Предварительно не забудьте обновить драйвера видеокарты.

**Q: Какая видеокарта лучше всего подойдет начинающему дизайнеру уровней?**

**A:** В принципе, любая, поддерживающая OpenGL. Немало проблем имеется у семейства Voodoo3+ (в первую очередь обновите драйвера, именно старые "дровишки" вызывают большинство глюков), хотя и другие карточки не всегда ведут себя лучшим образом. Если вы собираетесь творить с помощью карты семейства TNT/GeForce, обратите внимание на название ее производителя. Видеокарты "левой" сборки имеют обыкновение "мылить" ("размазывать" изображение) в высоких разрешениях, которые жизненно необходимы любому уважающему себя дизайнеру.

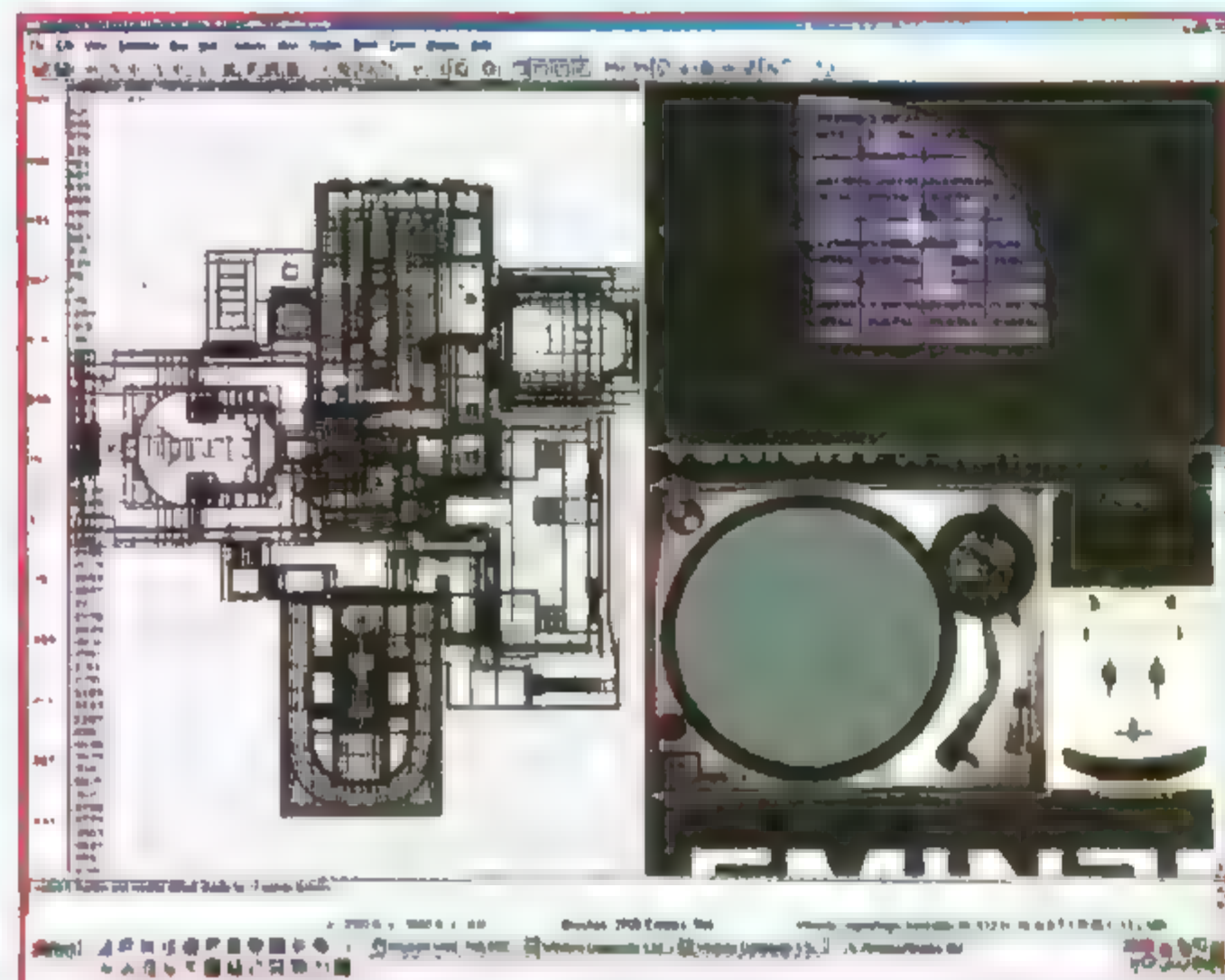




**Q: Когда я открываю готовый уровень, все текстуры превращаются в какую-то кашу. В чем причина?**

**A:** Причина, опять же, в кривых драйверах видеокарты. Просто скачайте свежую версию с сайта производителя.

**Q: Почему многие текстуры в окне 3D-просмотра отображаются в виде разноцветных надписей (а самой текстуры нет)?**



**A:** Это происходит оттого, что данные текстуры представляют собой нечто большее, чем стандартные картинки. Зеркала, вода, огонь, телепорты и другие жутко красивые вещи способны неплохо затормозить процесс просмотра, и в целях экономии ресурсов компа их анимация не воспроизводится в окне редактора. К тому же некоторые "красивости" не работают без специальных скриптов — шейдеров, которые выполняются только в процессе загрузки уровня движком игры. Для того чтобы понять, какая текстура натянута на нужный участок, ориентируйтесь на надписи.

**Q: Сколько времени (хотя бы приблизительно) должен занимать процесс компиляции готовой карты? Я ждал два часа, наверное, программа зависла...**

**A:** Продолжительность компиляции зависит от двух вещей — сложности геометрии карты и "крутости" железной начинки вашей машины. Обработка огромного уровня, нагруженного мелкими деталями, на не очень мощном компьютере может продолжаться хоть несколько суток — так что просто будьте терпеливы. Могу лишь напомнить, что компиляция может быть как окончательной, так и промежуточной (см. "Урок 1" в 12 номере "Мании" за 2000 год). Для проверки функциональности карты и отлова багов имеет смысл воспользоваться "быстрой" компиляцией (например, bsp\_FastVis), а вот для окончательной сборки нужно запастись терпением и выполнять bsp\_FullVis. Да, это долго, но иначе — ни-

как. Параллельно закройте все выполняющиеся в фоновом режиме приложения (процесс пойдет быстрее) и деактивируйте энергосберегающий режим работы монитора (от него — сплошные глюки, а монитор можно и выключить вообще). Естественно, что все вышеннаписанное имеет смысл лишь при работе со сложными уровнями — маленькая комнатка "собирается" всего за пару секунд.

**Q: У меня не получается откомпилировать созданный уровень! Делал все так, как было написано в статье, но \*.bsp-файл почему-то не создается... Вместо него получается какой-то \*.bak.**

**A:** Процедура компиляции может не достигнуть завершения только по одной причине — наличию на карте ошибок. Анализ большинства писем показывает, что многие начинающие дизайнеры начисто забывают о том, что карта обязательно должна быть замкнута. Никаких "открытых пространств" — программа попросту не понимает таких приколов и вылетает с ошибкой. Следите и за тем, чтобы между брашами не было щелей (все должно быть максимально плотно подогнано). Двери, жидкости (вода и лава) и прочие объекты тоже не должны соприкасаться с пустотой — позаботьтесь о тщательном обнесении всей территории стенами.

Другая распространенная ошибка заключается в невнимательной настройке параметров программы. Возможно, уровень компилируется без ошибок, просто \*.bsp попадает совсем не в ту директорию, в которой вы его ищите. Попробуйте выполнить поиск файла типа название\_карты.bsp — он может находиться практически где угодно (только если вы неправильно настроили директорию). А \*.bak к компиляции отношения не имеет — это просто резервная копия исходного \*.map-файла, автоматически сохраненного умной программой во избежание всевозможных потерь данных.

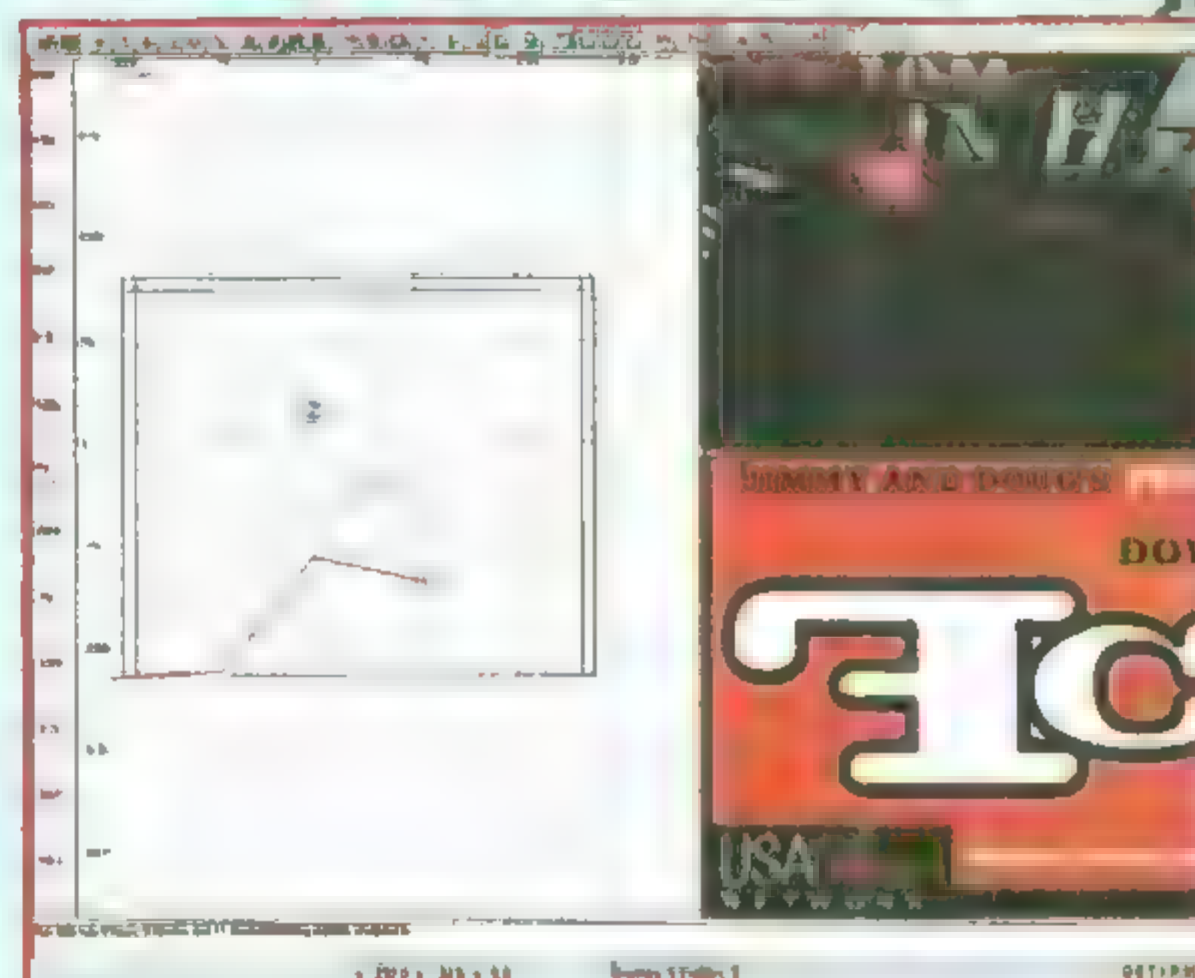
**Q: Что означают красные черточки на карте? Появляются они сразу по окончании процедуры компиляции.**

**A:** Как и преподаватель в начальной школе, заботливый Q3Radiant "подчеркивает" все ошибки красным "фломастером", чтобы вы не утруждали себя их поиском. Проще говоря, надо проанализировать место наибольшего скопления красных линий и выявить глюк. О том, что конкретно может не сработать, см. в предыдущем вопросе.

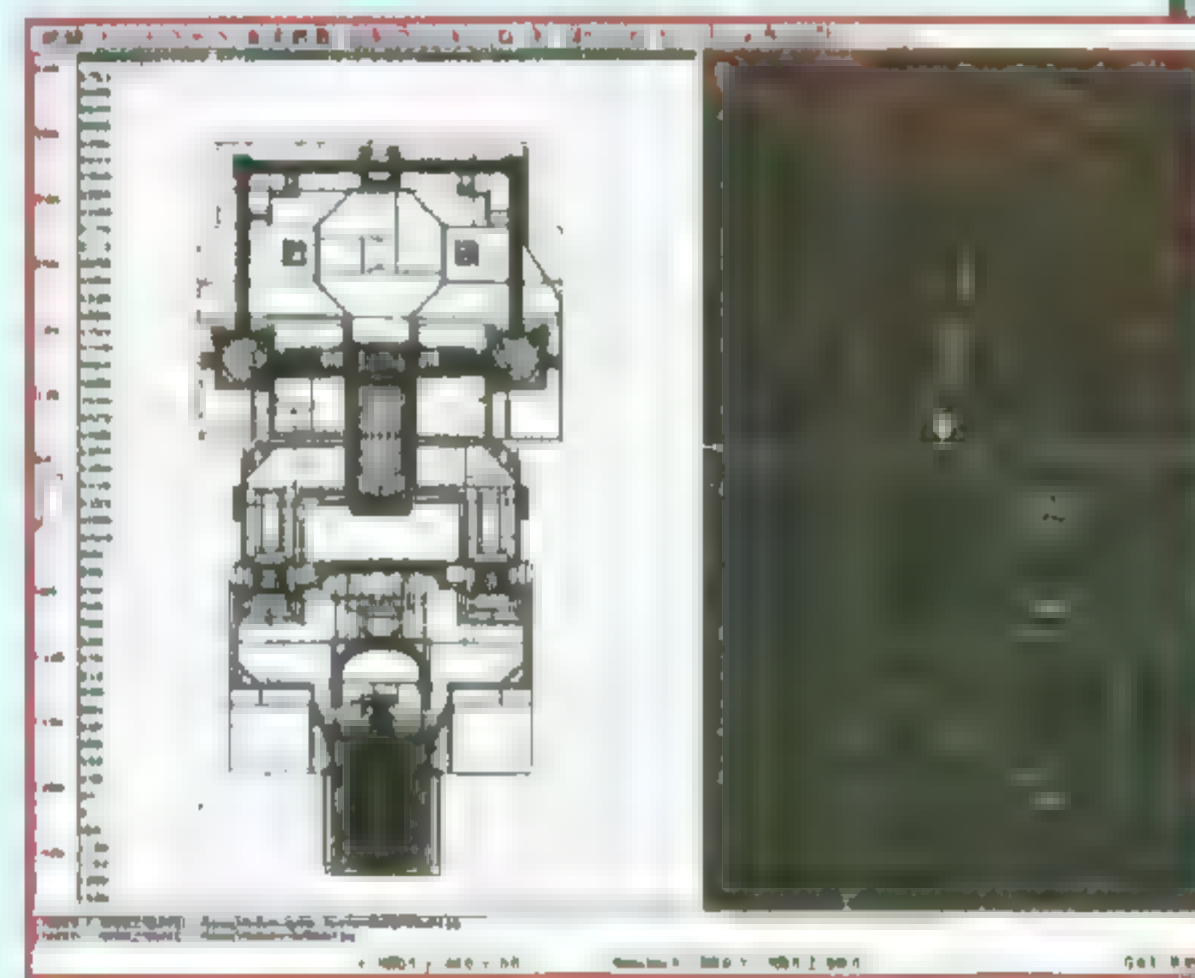
**Q: Как сделать карту на открытой местности (наподобие "космических арен оригинальной игры)?**

**A:** Как и преподаватель в начальной школе, заботливый Q3Radiant "подчеркивает" все ошибки красным "фломастером", чтобы вы не утруждали себя их поиском. Проще говоря, надо проанализировать место наибольшего скопления красных линий и выявить глюк. О том, что конкретно может не сработать, см. в предыдущем вопросе.

**Q: Как сделать карту на открытой местности (наподобие "космических арен оригинальной игры)?**



**A:** Поспешу разочаровать всех любителей открытых территорий — движок игры очень не любит такие вещи (только замкнутые пространства). Правда, никто не помешает нам немного обмануть игрушку, создав видимость стен и потолка, обтянутых красивой текстурой, изображающей небо. Проблема решена — движок думает, что действие происходит в некоей большой комнате, а играющему кажется, что он находится на свежем воздухе. И оба заблуждаются...



**Q: А как можно сделать красивое небо? В игрушке частенько попадаются анимированные текстуры, туман, вода, лава и прочие "красивости". Я тоже так хочу! И можно ли добавить на уровень какие-нибудь атмосферные эффекты, как-то: падающие листья, дождь, снег и т.п.?**

**A:** Q3Radiant может все. В вышеприведенных случаях вам не обойтись без работы с шейдерами (специальными скриптовыми файлами, отвечающими за различные спецэффекты). Основы работы с ними мы уже разбирали в предыдущих номерах, а дополнительную информацию можно получить из гигантского справочного руководства от разработчиков (ссылка на него имеется в самом начале статьи).

**Q: Расскажите о формате \*.pk3 (в них поставляются дополнительные уровни). Что это за зверь такой и чем бы его открыть?**



**А:** Таинственный формат \*.pk3 представляет собой самый обыкновенный zip-архив, просто переименованный для пущей конспирации (соответственно, открывается тем же WinZip'ом). В нем должна быть как минимум одна директория \Maps, куда и надо помещать \*.bsp-файл. Скрипты (если таковые имеются) должны находиться в папке \Scripts. О прочих директориях мы поговорим чуть ниже.

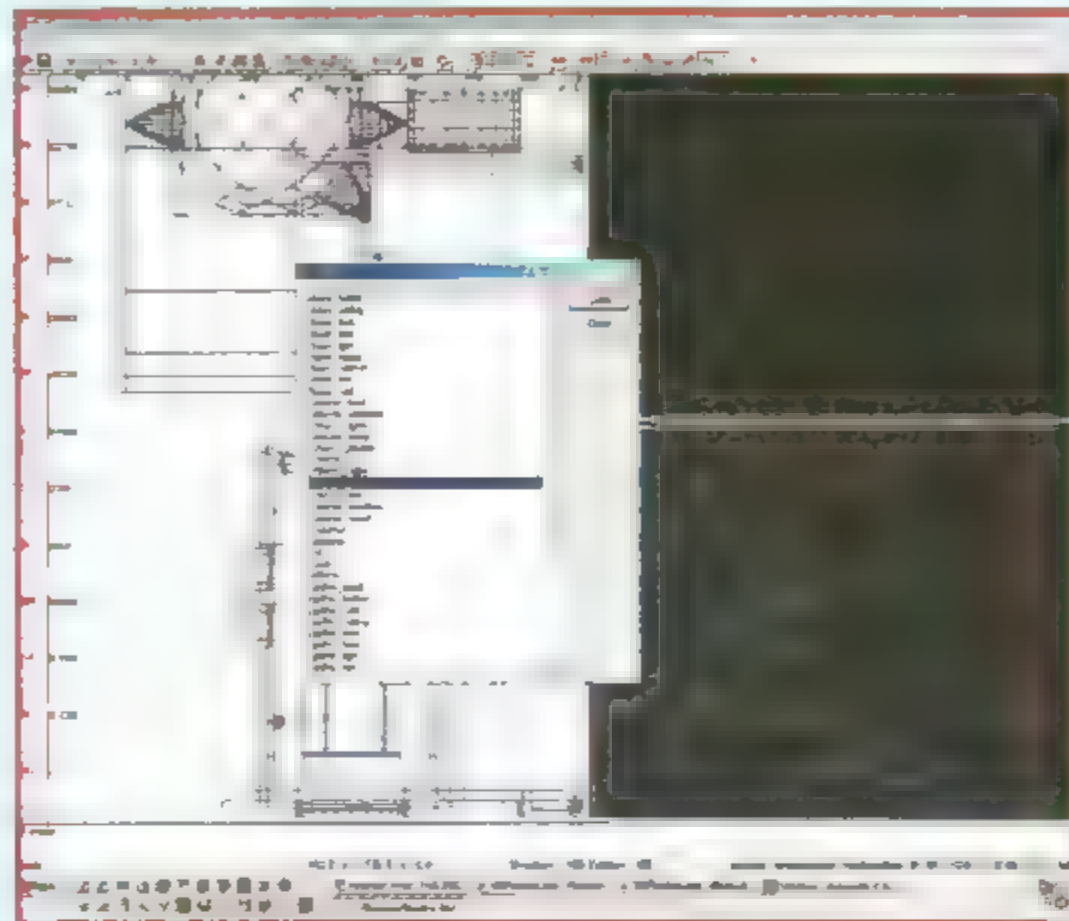
**Q: Почему боты не хотят бегать по моему уровню?**

**А:** Бегать по уровню они как раз хотят, просто не могут (не будем говорить о том, как это состояние называется по-научному). Глупенькие компьютерные игроки способны перемещаться лишь по заранее определенной территории, им просто надо предоставить шанс хорошенько "изучить" карту. Для этого понадобится специальная утилита BSPC (файл bspc.exe), найти которую можно в подкаталоге \Tools (находится внутри директории, в которую вы проинсталировали Q3Radiant). Запустите эту программку с такими параметрами: `bspc.exe -bsp2aas полный_путь_к_вашей_карте.bsp` (например, `bspc.exe -bsp2aas c:\games\quake3\basedq3\maps\mymap.bsp`). Можно использовать и указание файлов по маске (например, параметр \*.bsp заставит приложение обработать все имеющиеся в директории уровни). Скрестите пальцы и ждите окончания работы приложения. Понадобится вся вычислительная мощь вашего компьютера; процесс обычно занимает несколько минут. Не исключены и глюки, но только так можно реализовать поддержку ботов на свежесозданном уровне. Обратите внимание на то, что с помощью этой утилиты можно сделать поддержку ботов для абсолютно любой карты. Так что не расстраивайтесь, если терпеливо утянутый из Интернета уровень с ботами работать не приучен, вы уже знаете, что с ним надо делать. В результате работы BSPC у вас должен получиться новый файл с расширением aas, который и научит ботов бегать по вашему уровню. Главное, не забудьте включить этот файл в "комплект поставки" (\*.pk3-архив, кидать в директорию \Maps). Если боты отказываются нормально ориентироваться на карте (и такое бывает) — попробуйте запустить оптимизацию \*.aas-файла (`bspc.exe -aasopt ваша_карта.aas`).

**Q: Можно ли как-то "подключить" к игре дополнительные текстуры (созданные самостоятельно или утянутые из Сети)?**

**А:** Нет ничего проще. Во-первых, директория, откуда будут заимствоваться текстуры, настраивается в окне свойств проекта (File/Project Settings/Texture Path). Во-вторых, дополнительную графику можно подгрузить из меню Textures/Load Directory. Учтите, что

при настройках по умолчанию в браузере отображаются лишь изображения, используемые на уровне, так что либо поставьте галочку напротив пункта Textures/Show All, либо воспользуйтесь функцией Textures /Directory List (появится окно со списком всех доступных типов текстур, и вам понадобится просто вы-



брать нужную и нажать на кнопку Load).

**Q: Нарисовал уровень красоты неопишуемой. Принес его к другу похвастаться, а там... все текстуры исчезли куда-то! А на домашней машине все отлично...**

**А:** Судя по первому предложению, при создании уровня использовались дополнительные текстуры, которые, по-видимому, не были включены в архив с уровнем. Просто создайте директорию \Textures внутри архивного \*.pk3 и поместите туда нужные \*.jpg и \*.tga-файлы. А вообще, не злоупотребляйте лишней графикой, лучше попытаться ограничиться тем, что присутствует в оригинальной поставке игры (создать красивые текстуры под силу далеко не каждому).

**Q: Чем отличается уровень для CTF от обычного? И могу ли я настроить свою карту так, чтобы по ней и с флагом можно было погонять?**

**А:** Уровни, предназначенные для разных типов игры, отличаются друг от друга тем, что на них присутствуют специфические невидимые объекты. Так, для CTF должно быть указано место размещения флагов, точки респа-на красной и синей команды, а для обычной бойни необходимы лишь "месторождения" игроков. Именно поэтому у вас не получится создать универсальную карту для всех режимов игры сразу. Все объекты доступны в менюшке, открывающейся по нажатию правой кнопки мыши (для CTF смотрите раздел Team/Team\_CTF\_\*\*\* и т.п.).

**Q: Как сделать карту для какого-нибудь известного мода игры (Team Fortress, Domination, Head Hunters и т.п.)?**

**А:** Точно так же, как и для любого другого режима игры. Главное — узнать, не используются ли для этого какие-то дополнительные

объекты. С этой целью стоит обратиться к сайту разработчиков модификации — там есть вся нужная информация.

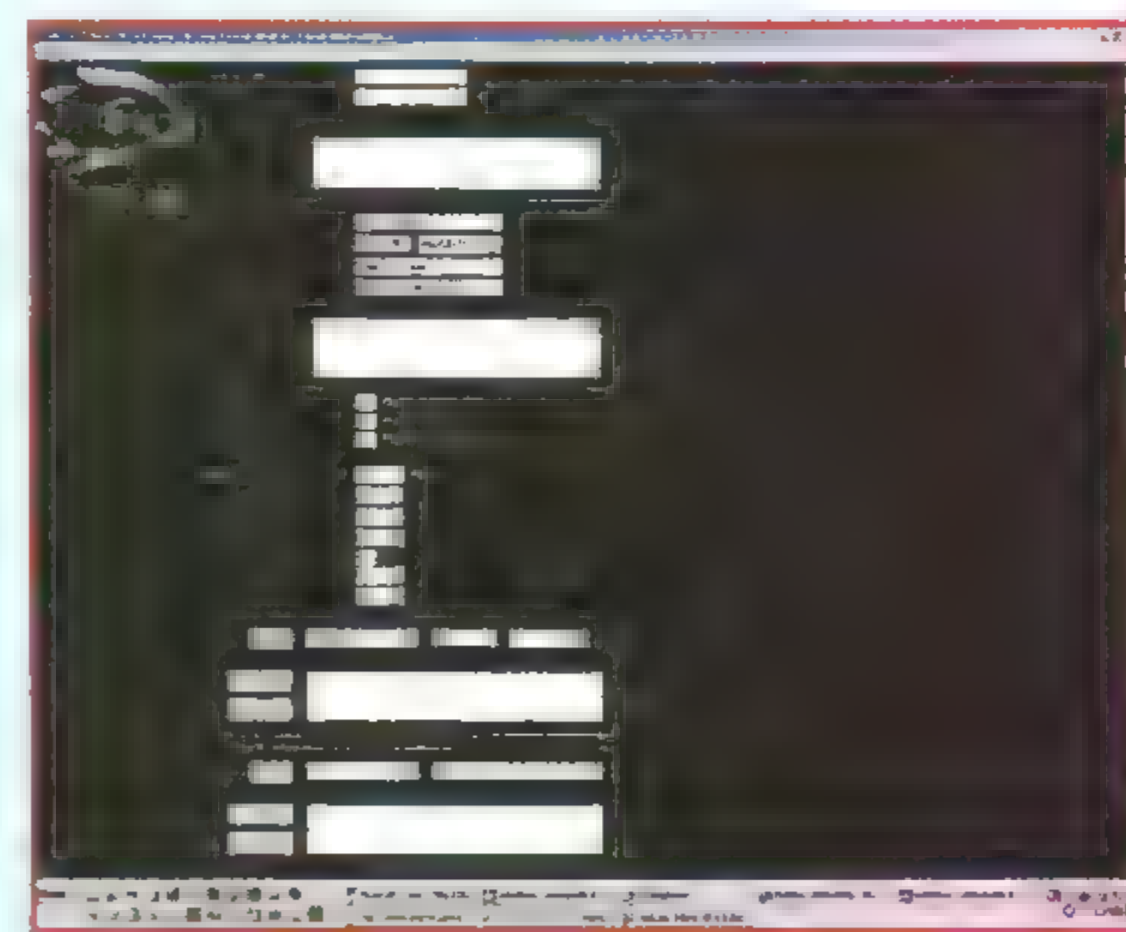
**Q: Большинство оригинальных уровней игры сопровождается небольшой картинкой, которая появляется при загрузке карты. Как можно изготовить такую картинку самому?**

**А:** Возьмите любое удовлетворяющее ваши запросы изображение и поместите его в папку \Levelshots, которую необходимо создать внутри \*.pk3-архива. В большинстве случаев для этих целей используют скриншот из игры, слегка подправленный в графическом редакторе (можно логотипчик добавить, имена авторов написать). Для захвата скриншота используется кнопка F11.

**Q: В состав дополнительных уровней ко многим играм входят файлы с информацией о том, кто и как это художество сделал. Есть ли что-нибудь подобное в Q3?**

**А:** Информацию о создателе карты в комплект поставки включать крайне рекомендуется. Как же иначе с вами свяжутся фанаты? К тому же многие сайты, где лежат коллекции "самопальных" уровней, не принимают работы, не оснащенные краткой информацией о карте. Можно, конечно, составлять readme самому, но проще взять с нашего компактa программку txtGenerator, существенно упрощающую такого рода работы.

**Q: Куда девать уже готовые карты? В смысле, где найти сайт, на который их можно выложить?**



**А:** Таких серверов имеется в избытке, но я посоветую лишь один — пожалуй, самый известный: [www.planetquake.com/M/default.asp](http://www.planetquake.com/M/default.asp). Кстати, не забудьте посмотреть и другие разделы "Планеты Квейк" ([www.planetquake.com](http://www.planetquake.com)) — найдете кучу полезной и интересной информации.

На этом — все. Продолжайте присылать свои вопросы. И если среди них будет достаточно интересных, на которые стоит ответить "публично", то мы еще вернемся к теме Radiant'a в следующих номерах "Мании". ■



Редактор:

Tomb Raider Level Editor 1.0

Где взять

На втором компактe с игрой TR: Chronicles

Возможности

100% игровых

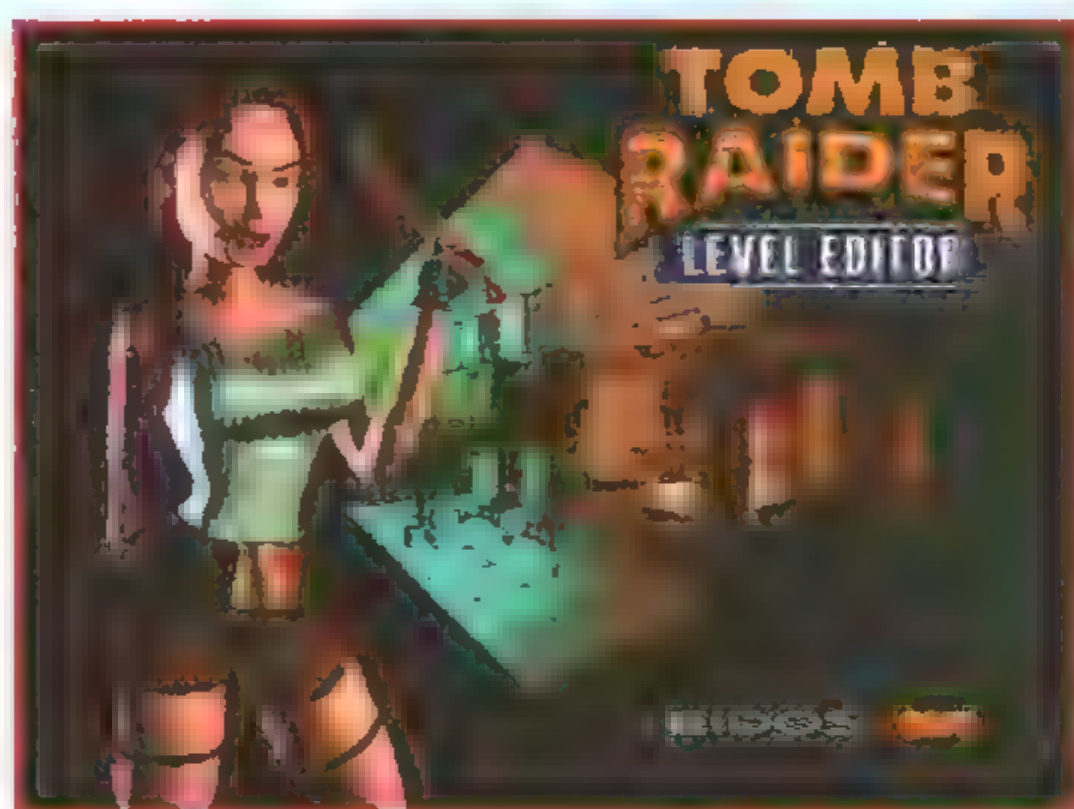
Сложность освоения

Высокая

Документация:

Прилагается, дополнительные сведения см. на сайте

Дополнения:

[www.tombraiderchronicles.com/tr5/editor.html](http://www.tombraiderchronicles.com/tr5/editor.html)

Были времена, когда свежие приключения мисс Лары выходили каждые пару месяцев. Идиллия для фаната... Сейчас, когда Лара официально умерщвлена жестокими создателями, а все адд-оны пройдены, поклонники серии рвут и мечут, алчут и лелеют... Впрочем, не все потеряно — вашей энергии найдется достойное применение, ведь разработчики выпустили неплохой редактор. Мы же, в свою очередь, постараемся помочь вам в его освоении, разобрав основы работы с программой. Детального отчета о каждой функции не ждите — дело это серьезное (одно только руководство пользователя занимает 120 страниц — фактически, объем номера "Мании"), и на все места не хватит. Но в этом и нет необходимости — разобравшись с основами, вы сможете самостоятельно освоить более сложные вещи. Сильно поможет знание других редакторов, нами тщательно разобранных: Q3Radiant и так далее.

## Инсталляция

Если вы являетесь обладателем TR: Chronicles на двух дисках, то редактор у вас уже имеется (а вот любителям русификаций не повезло, так как у них второго диска просто нет — пираты "обо всем" позаботились). С установ-

кой программы проблем быть не должно — находите на втором CD файл `setup.exe`, запускаете и ждете конца процедуры. **Внимание!** Ни в коем случае не меняйте каталог, в который предлагается поместить редактор, — работать ничего не будет. После окончания установки следуем в папку `C:\Program Files\Core Design\TRLE` и запускаем файл `Winroomedit.exe`. Через пару секунд перед вами возникнет окошко приложения, с которым мы познакомимся поближе.

## Интерфейс

Интерфейс у программы предельно простой, хоть и несколько необычный. Есть у редактора одно ограничение — он рассчитан на работу в разрешении 1024x768 и ни пикселем больше/меньше. И если на высоких разрешениях рабочего стола работать еще можно (вот только на весь экран окно не разворачивается — мелкоовато получается),

то при низких... придется усиленно скроллить менюшки — иначе часть окна останется вне вашего внимания. Теперь обратите свои взоры на картинку. На ней вы можете увидеть:

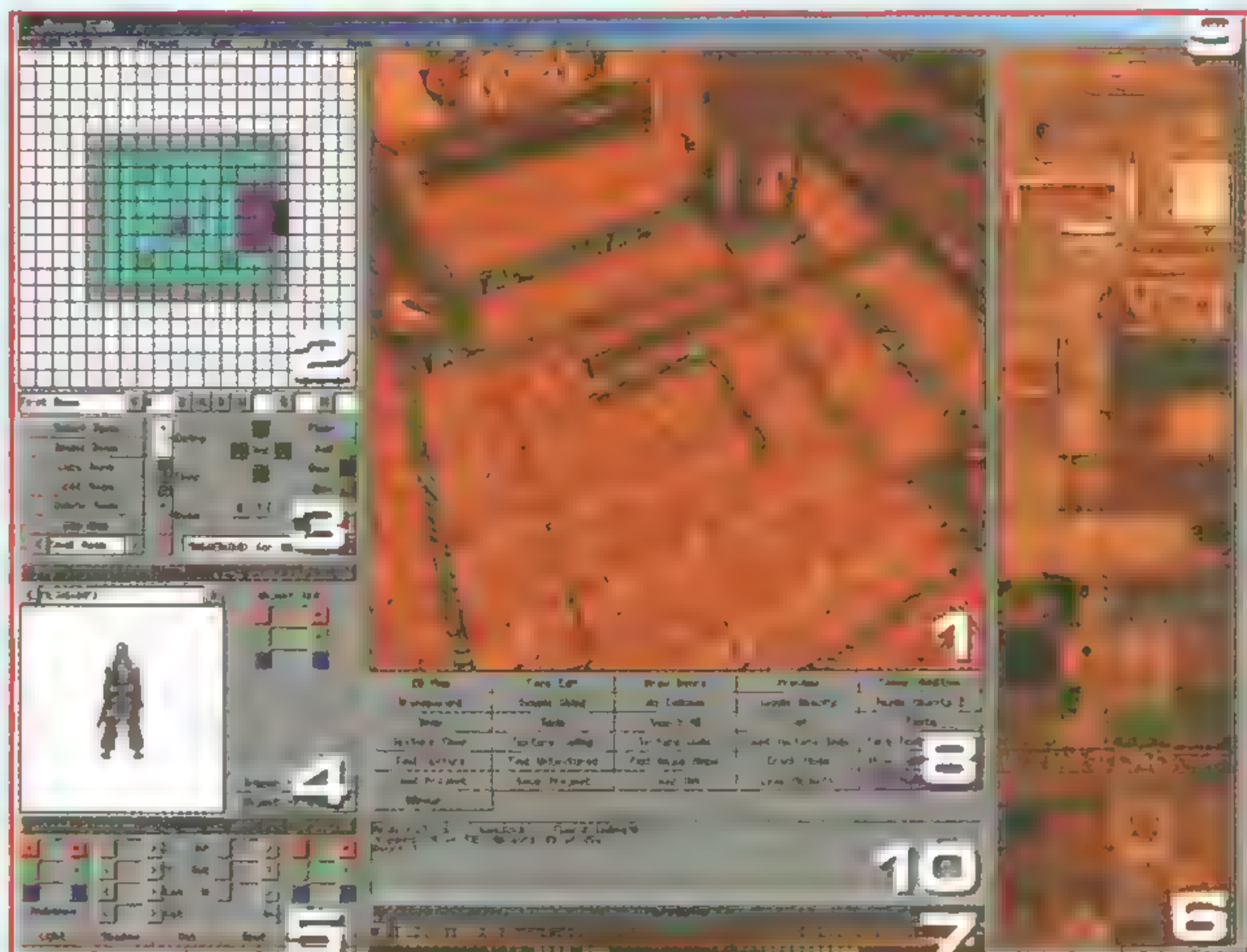
1 — основное окно программы, в котором отображается ваша карта в 3D- или 2D-проекции в зависимости от вашего выбора.

2 — схематическое изображение выбранного участка (вид сверху).

3 — панель управления комнатами. Каждый уровень состоит из нескольких участков-комнат, с каждой из которых необходимо работать индивидуально в окне 1 (подробнее см. ниже). Для манипуляций с комнатами используйте кнопки `Select Room`, `Copy Room`, `Split Room` и `Delete Room` (выбрать нужную комнату, скопировать ее в буфер обмена, разделить на несколько участков и удалить). Для задания их свойств — клавиши с буквами. О — участок находится на открытом пространстве, W — под водой (меняется физика и добавляются спецэффекты).

4 — панель управления объектами. Для быстрого добавления предметов на карту выбирайте их при помощи стрелочек и нажимайте на кнопку `Place Object`.

5 — панель управления освещением комнат. Наиболее полезны кнопки `Light` (добавить источник света), `Shadow` (тень), `Sun` (солнце) и `Spot` (точечный источник, не дающий эффекта рассеивания).





## "Горячие" клавиши

Ряд действий в редакторе выполняется исключительно при помощи "горячих" клавиш. Ниже приведен список наиболее важных.

**Alt+Enter** — перейти в полноэкранный режим (полезно для максимальной концентрации на окне редактора).

**Пробел** — включить/выключить режим текстурирования уровня в окне просмотра.

**Tab** — перейти в двухмерный/трехмерный режим отображения карты.

**[", "'", "-", "+"** — быстрое перемещение по окну браузера текстур.

**L** — включить/выключить освещение карты.

**Alt+Q** — выход из программы.

**6** — браузер текстур. Работает точно так же, как и в любом трехмерном редакторе. Обратитесь к предыдущему номеру "Мании", если хотите получить подробное руководство на примере работы с редактором для Quake3:Arena. Дополнительно можно задавать анимацию изображений и привязывать к ним звуки, для чего внизу предусмотрены две кнопки — **Animation Ranges** и **Texture Sounds** соответственно.

**7** — палитра. Используйте ее для быстрого подбора нужного цветового оттенка освещения и различных объектов.

**8** — основная панель инструментов. Тут собрано множество команд, поэтому просто перечислим наиболее полезные.

**Draw Doors** — показать на карте двери/проходы между комнатами).

**Preview** — включить режим предварительного просмотра комнаты; применяется для оценки того, как уровень будет выглядеть в игре.

**Transparent** — используется для создания прозрачных текстур, например, воды.

**Double Sided** — создает текстуры, видимые с двух сторон, — та же вода (можно смотреть с суши, а можно сидя на дне).

**Undo/Redo** — отменить/вернуть последнее действие.

**Cut/Paste** — операции с буфером обмена — вырезать/вставить.

**Texture Floor/Ceiling/Walls** — затекстурировать пол/потолок/стены.

**Show Light Meshes** — показать конусы рассеивания источников света.

**Load/Save Project** — сохранение/загрузка открытых файлов.

**Load TGA/Object** — импортировать текстуры/объекты.

Прочие возможности используются значительно реже или же дублируются в других меню.

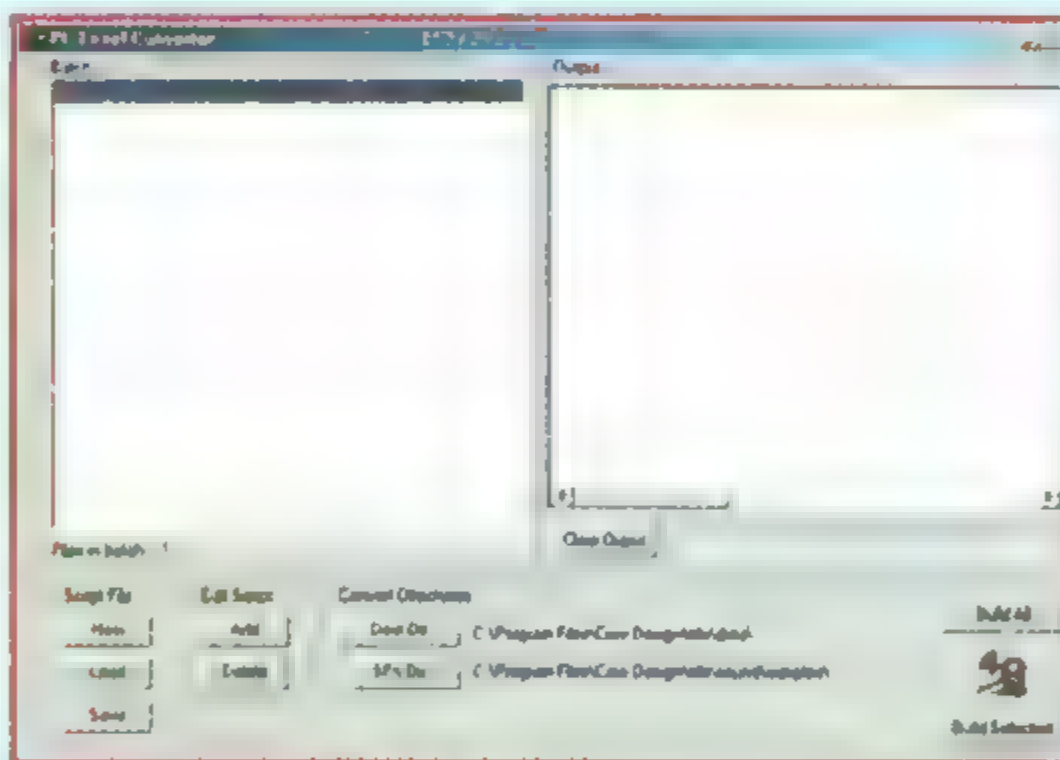
**9** — главное меню (большинство функций также доступны из панели 8).

**10** — статусная панель, где выводится всяческая справочная информация о выбранной комнате (размер, количество объектов и т.п.).

## Навигация

Для того чтобы перемещаться по карте, над которой вы работаете, можно использовать несколько способов. Стрелки на клавиатуре — вращение в произвольном направлении; **PgUp** и **PgDown** — приближение/удаление. Для навигации по уровню лучше подойдет плоский вид сверху, вызываемый по нажатию **Tab**; выбор нужного участка осуществляется кликом мышки. Таким образом, 2D-вид представляет собой как бы схему уровня, на которой мы выбираем интересующую нас комнату (часть уровня), а 3D-проекция предназначена непосредственно для работы над выбранными участками.

Нужный объект выбирается мышкой, перетаскивание его осуществляется клавишами курсора при зажатом **Ctrl**; для позиционирования предмета нажмите правую кнопку мышки, для удаления — **Delete**.



## Движок vs. текстуры

Движок Tomb Raider создавался в незапамятные времена, поэтому он имеет ряд существенных ограничений, в том числе и на текстуры (максимальный размер каждой — всего 64x64 пикселя). В принципе, можно обойтись и этим, ведь никто не мешает разбить крупную картинку на несколько мелких и расположить их вплотную друг к другу. Вот только "резать" большие изображения не слишком удобно — небольшая неточность, и все испорчено... К счастью, нашлись добрые люди, выпустившие утилиту **Texture Edit** (лежит на нашем компактe). Она легко оперирует с картинками любых размеров и форматов. Теперь можно смело добавлять на карты сколь угодно детализированные изображения.

## Вскрытие Лары показало...



Откуда брать дополнительные текстуры/звуки/модели для своей карты, если стандартные уже успели надоесть, дополнительные по каким-либо причинам недоступны, а самому рисовать лениво? Логичнее всего будет "утянуть" их у самих разработчиков, то есть вытащить из недр игрушек серии TR. Вот только ресурсы запакованы хитро. Но это не проблема, если вооружиться парой полезных утилит. Ищите их на нашем компактe.

**SoundJackl 0.2** — утилита для извлечения на свет звуковых эффектов (в комплекте с программой поставляется список треков с их описанием).

**JacklEd 1.3** — прога для потрошения файлов ресурсов на предмет текстур и спрайтов. **MeshJackl 1.0** — "выдирающий" файлов с игровыми моделями.

## Полезные утилиты

Кроме редактора уровней, в комплект поставки игры входит и ряд необходимых каждому TR-мапперу приложений.

**Tom2pc.exe** (лежит в папке с основным редактором) — служит для сборки всех созданных вами файлов (карты, текстуры, скрипты) в единый архив, который можно использовать для распространения своих работ.

**Pcwadsfx.exe** (располагается в директории \Sound\LevelSFXCreator) — программка для добавления спецэффектов в файл ресурсов.

**Script.exe** (ищите его в каталоге \Scripts) — компилятор игровых скриптов.

**Packer.exe** (папка \Logo) — приложение для создания "загрузочных" изображений (те, что появляются при загрузке уровня).

Разбираться со всем этим богатством мы не будем — ничего сверхсложного, а в качестве примеров использования смотрите \*.bat-файлы, прилагающиеся к каждой утилите.

Вооружившись полученными знаниями, вы вполне сможете начать работать над простенькими уровнями. Дополнительные сведения можете поискать в официальной документации. ■



## Народное творчество

В качестве наглядной иллюстрации того, на что способен редактор, мы выкладываем на компакт несколько творений фанатов игрушки (в списке авторов этих шедевров "засветились" и господа из Eidos Interactive).

**Angkor Wat** — египетская карта из оригинального TR: Last Revelations.

**Beneath the Forbidden City** — приключения Лары в Китае.



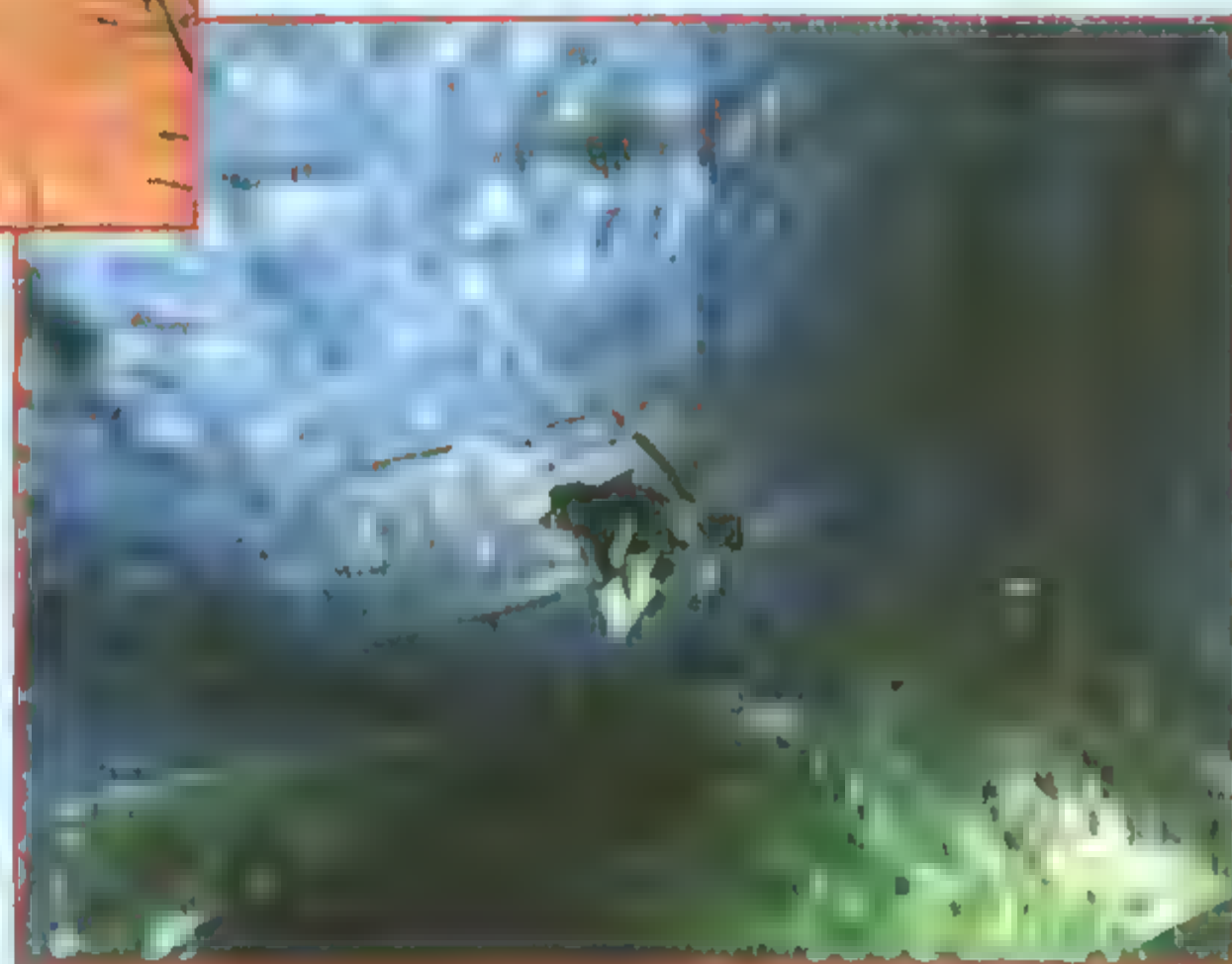
**Old Haunt** — карта, ключевое достоинство которой — наличие неплохого сюжета (чем редко могут похвастаться "самопальные" уровни). Оказывается, Лара вовсе не погибла под обломками пирамиды (как нас пугали в TR: Last Revelations), она сумела проникнуть внутрь

и теперь спешит выбраться наружу.

**Dark Fall** — попробуйте найти выход из древнего лабиринта, где Лара оказалась заперта по милости разработчика.

**Little City** — на мой взгляд, самый интересный уровень. Кровавые разборки в заброшенном городе. Совершенно не в стиле TR, но зато очень весело!

Указания по установке уровней смотрите на компакте.



## Красота бездорожья Создание шкурок для Insane

Редактор:

IDF Exploder 1.0

Где взять:

На компакте "Мании"

Возможности:

20% игровых

Сложность освоения:

Проще некуда

Документация:

Прилагается

Прокатиться с ветерком на мощной машине (хотя бы виртуальной, как в недавно вышедшем Insane) — удовольствие ни с чем не сравнимое. А уж поскакать по колдобинам в компании с друзьями приятно вдвойне, тем более что игра специально "заточена" под мультиплеер. Единственное, что слегка разочаровывало, это не слишком богатый выбор "шкурок" для машин. И вот, наконец, нам стал доступен редактор игровой графики, позволяющий сделать каждую машину ориги-

нальной и неповторимой. Так что готовьте распылители, кисточки и краски — нам предстоит посмотреть, на что годна эта программка, и опробовать ее в действии.

### На старт...

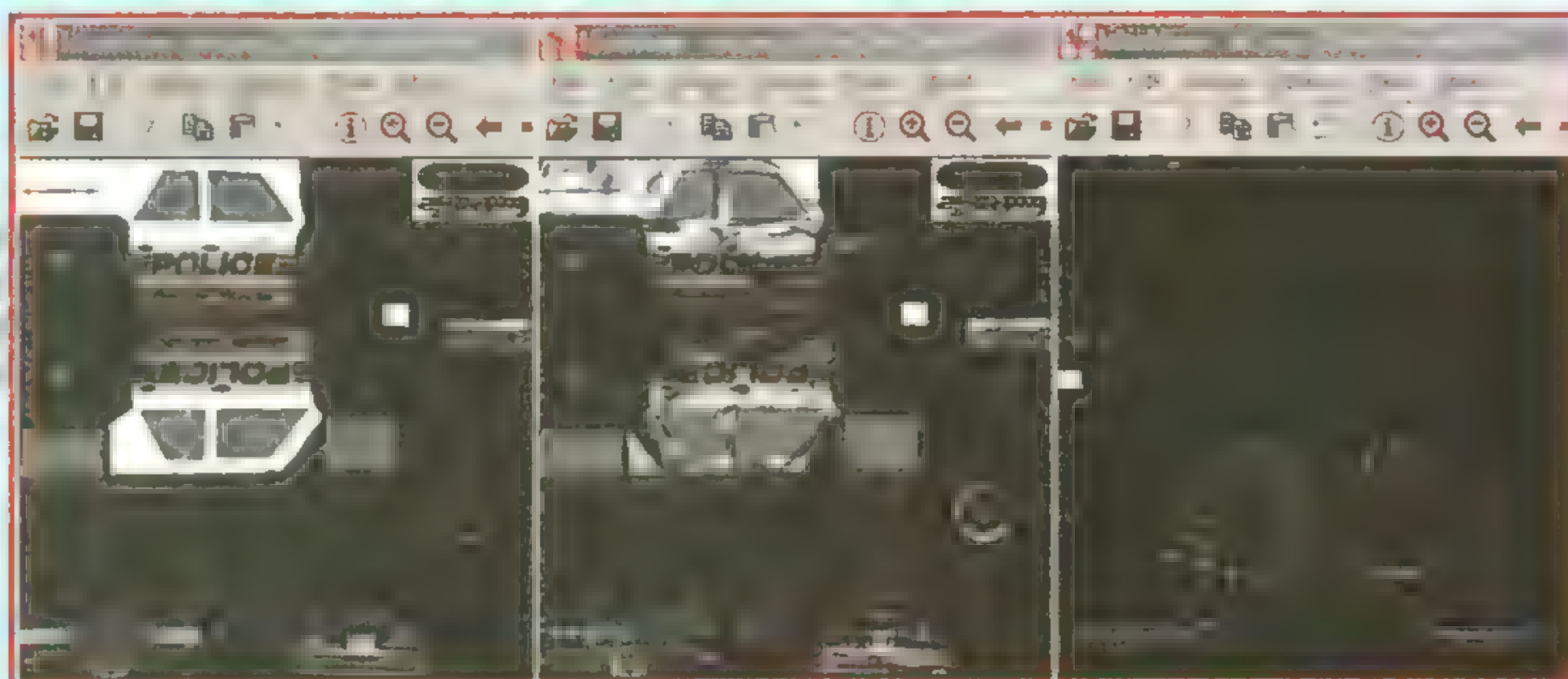
Все, что нам понадобится для работы, — это программа IDF Exploder (ждет вас на нашем компакте, встретит лично), проинсталлированный Insane и любой графический редактор, понимающий форматы \*.png или



\*.pcx (я бы порекомендовал Adobe Photoshop или Paintshop Pro). Установите IDF Exploder, запустите его и выберите пункт File/Open. Теперь укажите каталог, где у вас расположены файлы игры, и перейдите в папку \Data\Venides. Здесь лежит множество \*.idx-архивов, в которых и находятся "шкурки". Выбираем первое, что попадется на глаза (допустим, police.idx), жмем OK и смотрим на список файлов, появившихся в окне приложения.

Файлы с расширением snd можно смело игнорировать, ведь переделка озвучки игрушки в наши планы не входит (хотя особо любо-





пытствующие товарищи могут попробовать). А вот \*.png — уже куда интереснее, именно в них и лежат искомые "шкурки". Каждый скин (а их здесь по четыре на машину) представлен двумя файлами — изображением новенького корпуса и его же, но изрядно помятого. Искать пары картинок легко — первая (img000.png) всегда комбинируется со второй (у нас — img011.png, в случаях с другими средствами передвижения нумерация может меняться), а все прочие "сладкие парочки" вообще следуют друг за другом (img001.png и img002.png и т.д.). Отдельно идет предпоследнее изображение (у нас — img010.png), где зафиксировано убранство салона, которое является единым для всех "шкурок".

Выбрав нужную текстуру (для просмотра имеющихся картинок используйте кнопку Preview; мы же остановимся на img000.png), экспортируем ее для последующей препарации (Extract, свежесозданный файл назовем, например, edited.png). Затем запускаем первый попавшийся под руку графический редактор и переходим непосредственно к творческому процессу (не помешает поработать и над img011.png, где изображен разбитый корпус машины).



Что вы будете творить с извлеченной картинкой, я не знаю и поэтому ничем помочь не смогу. Но несколько советов дам. Во-первых, не забывайте о том, что текстура натягивается не куда-нибудь, а на модель, поэтому старайтесь не залезать за границы разметки изображения (то, что закрасено черным цветом, на машину не налезет). Если вам понадобится сделать часть машины прозрачной (стекла, например), просто залейте ее черным. Во-вторых, следите за тем, чтобы "склеиваемые" в игре части (скажем, левая и правая боковины корпуса) полностью соответствовали друг другу. Допустим, вы решили покрыть корпус каким-либо узором, закрывающим обе части — если вы не совместите края, которые при натягивании будут прилегать друг к другу, то вместо красивого узора у вас получится невеста что. В-третьих, учтите, что некоторые части автомобиля (например, колеса) на шкурке представлены всего одним экземпляром (прочие просто дублируются). И наконец, если вы никак не можете сообразить, что же такое нарисовано на определенном участке текстуры, закрасьте непонятную часть ярким цветом и затем опробуйте шкурку в игре — заметное пятно на корпусе сразу рассеет все сомнения.

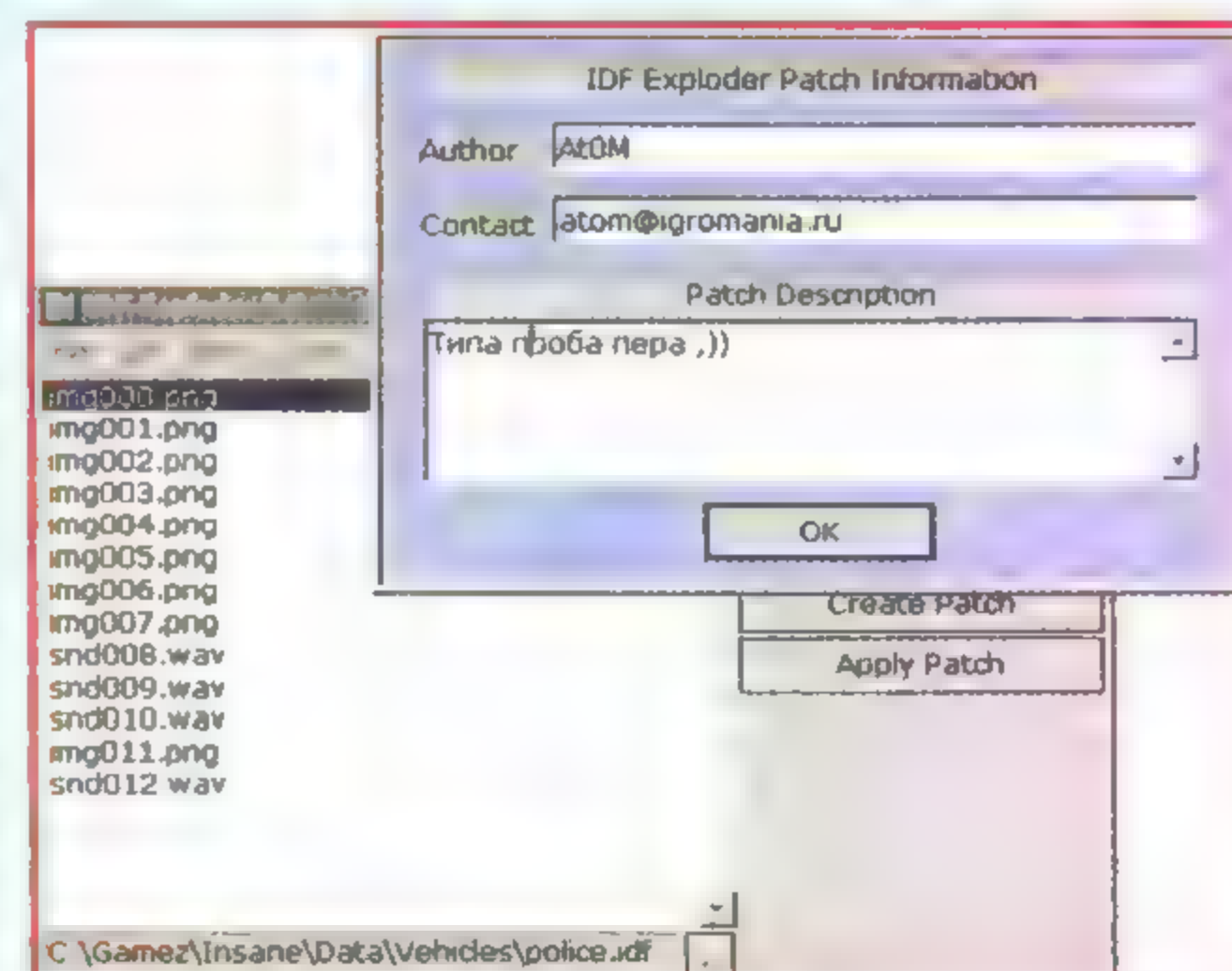


Закончив мучить изображение, переходим к завершающей части — добавлению наших художеств в игру. На этом этапе опять понадобится IDF Exploder, в котором следует открыть \*.idf-файл, из которого была извлечена текстура (police.idf), выбрать эту самую текстуру (img000.png) и нажать на кнопку Replace. В появившемся окошке указываем отредактированный нами файл (edited.png) и жмем OK. Теперь сохраняем изменения (Save), покидаем редактор и запускаем игру. Выбираем вариант Quick Race, ставим нужную трассу и машину и любуемся на творение своих рук.

Вдоволь накатавшись на новенькой машинке, можно заняться распространением ее среди своих знакомых. Для этого следует создать "патч", совершающий все необходимые

изменения с тем же police.idf. В окне IDF Exploder жмем на кнопку Create Patch, после чего в выбранной вами директории появится файл с расширением idp. Внимание! "Патч" нужно создавать

сразу после замены текстур(ы), стоит только покинуть программу — станет слишком поздно. Можете раздавать этот файл направо и налево, только учтите, что он не работает без редактора (предусмотрена специальная функция Apply Patch для активации одного). Если же возиться с "патчами" не хочется, можно распространять измененные ресурсы целиком (в нашем случае — police.idf), но объем такого файла во много раз превышает размер среднестатистического "патча". ■





# ЭПОХА БИТВ

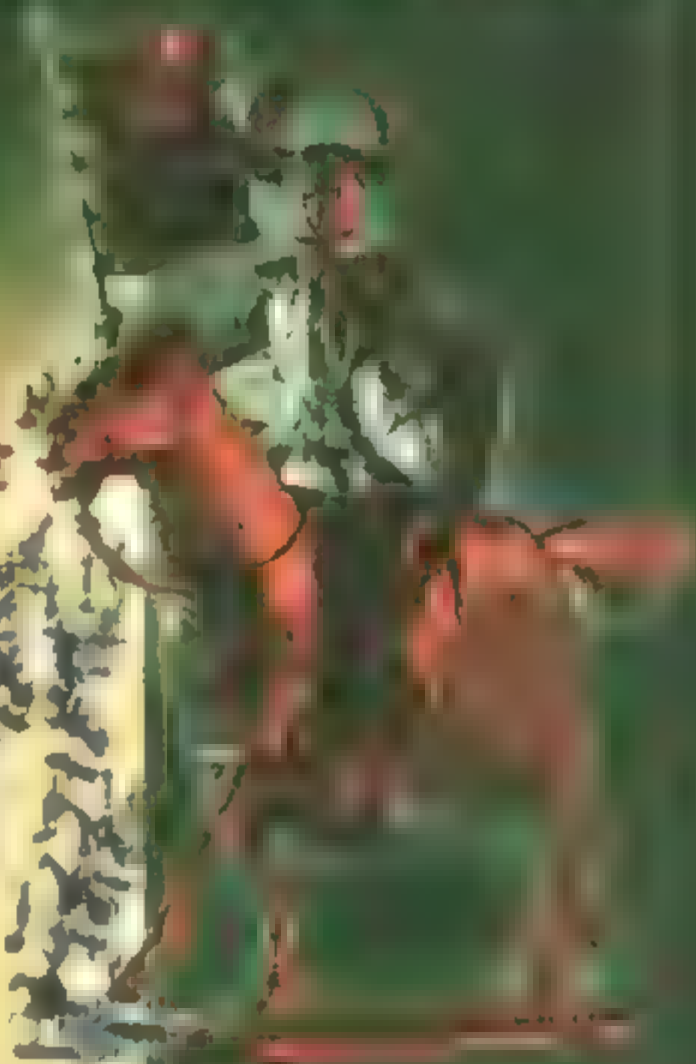
## AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА

ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ

Вы сможете разыграть  
все известные  
сражения древности.

Исторически  
достоверные фигурки  
воинов, осадные  
машины, крепости в  
масштабе 1/72.



Неограниченные  
размеры армии.

Неограниченное  
количество игроков.



**УЖЕ В ПРОДАЖЕ**  
набор «Македонская кавалерия»



Всегда есть в продаже в наших фирменных магазинах:

- г. Лобня, ул. Промышленная, 2
  - Москва, ул. Милашенкова, д. 22
- Телефон для справок 210-88-71



Наборы из серии «Эпоха битв» вы можете приобрести по почте обратившись по адресу:  
Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2. ОАО «Звезда».

Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22

E-mail: [zvezda@df.ru](mailto:zvezda@df.ru) <http://www.ageofbattles.ru>

Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Вест»

**Спрашивайте в магазинах игрушек!**



**ПРЕДПРИЯТИЕ «ЗВЕЗДА» — КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИИ**



## Работники службы техподдержки рассказывают...

«Как-то мне довелось работать в поддержке в отходоперерабатывающей компании.

И однажды возникли проблемы с машиной в Алабаме — при включении выдавалось сообщение об ошибке диска. Я вставил системный диск и попытался с него загрузить машину — безуспешно, но вынутая дискета была вся в грязи. Вскрыв компьютер, я обнаружил внутри толстый слой засохшей грязи. Местный админ сообщил, что у них был котоп, но компьютеры они вытирали.

Позвонил мне друг и пожаловался, что его компьютер иногда издает очень странные звуки. Зная, что я спец по технике, он попросил меня починить барахлящую машину. Я приехал к нему и убедился, что звуки действительно очень странные, а дисковод и CD-ROM не работают. После отключения дисковода и CD-ROM звуки пропали.

— Похоже, что-то застряло в твоём дисковом и не даёт нормально перемещаться головке. Что-нибудь необычное ты накануне делал? — спросил я друга.

— Да нет, ничего не делал. А не может это быть связано с дождем, который задувало сюда через окршко на той неделе? — ответил он.

— Может быть. Сколько там было воды?

— Совсем немного.

— Сейчас посмотрим, — сказал я и с этими словами вскрыл корпус компьютера.

Все механизмы были зелено-коричневыми от ржавчины.

Во время обучения в колледже нам показывали, как правильно соединять вместе части компьютера. Слегка скучая, я обратил внимание на соседа, который возился рядом с пучком своих кабелей, перегнувшись через весь стол к задней стенке машины (видимо, развернуть ее было делом для него непосильным). Пока он возился, я выкрутил в минимум регулятор яркости на его мониторе. Воткнув кабели, он убедился, что на экране нет ничего. Тогда я подошел, предлагая помощь, и со словами «А ну-ка, попробуем вот так...» я шлепнул по боку монитора, незаметно возвращая яркость на место другой рукой. Когда он отвернулся

в следующий раз, я снова выкрутил яркость и вышел из комнаты. Когда я вернулся, то застал беднягу методично и жестоко избивающим монитор...

Вот такая беседа состоялась однажды с одним из наших сотрудников:

— У меня модем не работает. Боюсь, мой пацан опять ковырялся в компьютере.

— А что именно не так?

— Он не набирает номер, не соединяется, ничего вообще не работает.

— Может быть, поменялись настройки. Он подключен нормально?

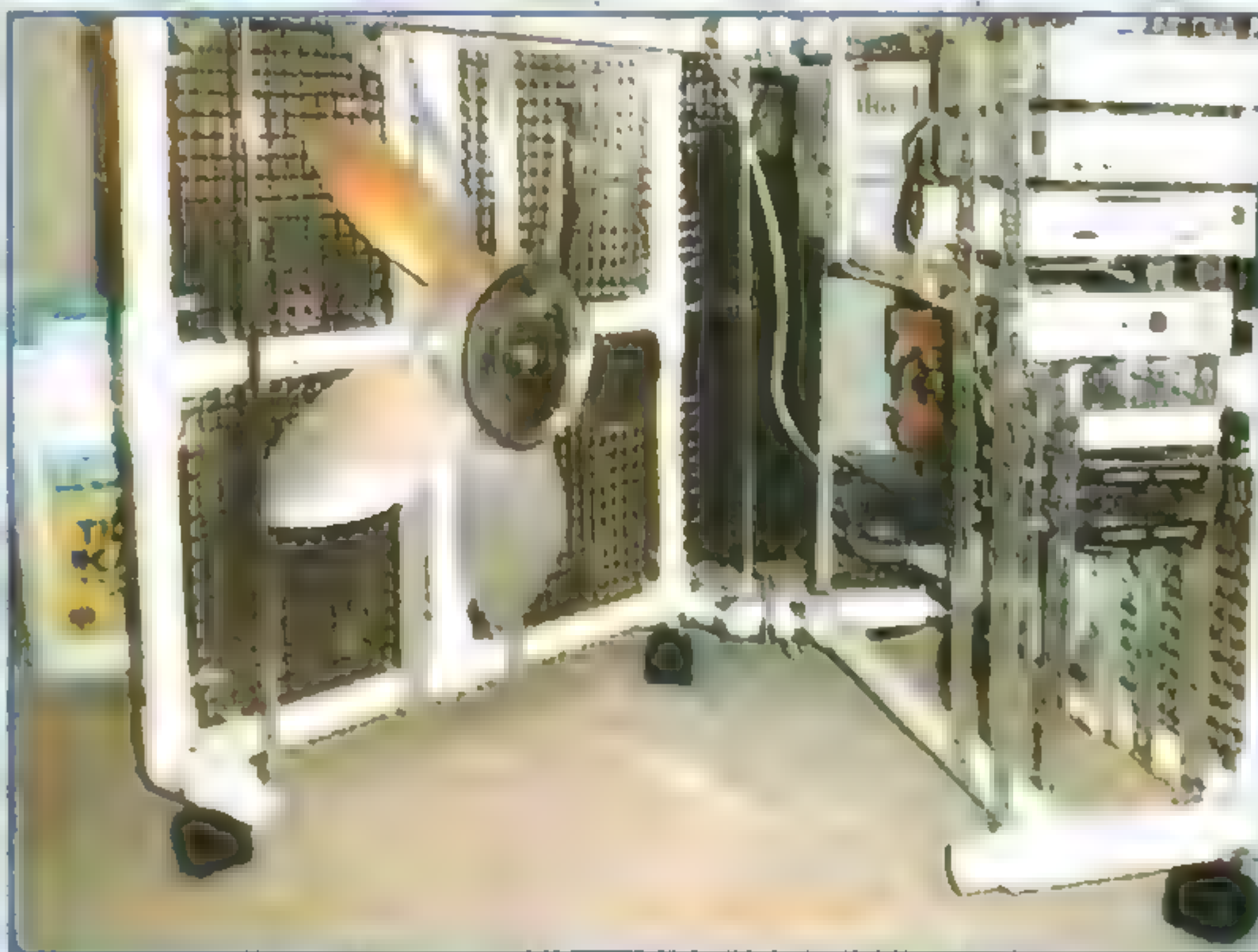
— Нет.

— А, ну так вам надо его подключить. Где он сейчас?

— В холодильнике.

— Где?! Что он там делает?

— Ну, он греться сильно начал, так что я положил его туда остудиться.



В службу поддержки позвонила девушка.

Как обычно, компьютер отказал. Все наши техники были на выезде, так что я смог прислать их к ней только в четверг с утра. К тому моменту проблема пропала. В следующую среду она позвонила снова. В четверг утром прибыл техник. Все работает. И в следующую среду она опять позвонила. В четверг утром снова прибыл техник. Но все работало. Он принес ее машину к нам. Я гонял диагностические программы двое суток, но все работало исправно. Компьютер вернули хозяйке. В следующую среду она позвонила... В четверг утром прибыл техник... Опять все работало. В следующую среду наш человек сидел у нее весь день. В обед она полила цветы, что, как выяснилось, она делала

каждую среду. Через несколько минут из горшка над компьютером потекла тонкая струйка...

Позвонила женщина, у которой отказал CD-ROM. После стандартных попыток диагностировать проблему я наконец спросил, когда все это началось.

— Сразу после того, как мой малыш засунул в него несколько монет, — ответила она.

— Похоже, что дисковод у вас сломан. Вам нужно привезти машину к ремонтникам и заменить CD-ROM, купив новый, — ответил я.

— Но я же только что купила его. Разве он не на гарантии?

Я проработал два года в лавке, торгующей программами. И очень часто мне попадались люди, обозленные, что им продали CD для PlayStation, не работающий на их PC, и наоборот. Даже были такие, что искали Win95 для PlayStation. Но один случай запомнился мне больше других.

Как-то в пятницу пришел покупатель, внимательно просмотрел все полки и купил новенькую игрушку про Джеймса Бонда под Nintendo 64. Я продал ему еще и руководство по игре с 20%-й скидкой. На следующий день он ворвался внутрь магазина, увидел меня и поманулся через весь зал, напоминая товарный состав.

Придури! — проорал он, пихая мне в лицо коробку с игрой. — Не работает у меня! Я не могу ее даже вставить толком! А так как систему я только что купил, самую новую, то это... и я хочу получить назад свои деньги!

Это вполне подходило под нашу политику семидневного обмена, так что я спокойно взял у него коробку и открыл ее, дабы убедиться, что все сохранило товарный вид. К моему величайшему изумлению, диск был аккуратно обрезан до размера, около 3.5 дюймов, чем-то вроде пилы.

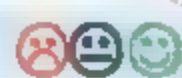
— Сэр? Что стряслось с диском?

— Ничего! Я его подпилит, чтобы вставить в свой Compaq. Он должен быть в порядке, ведь я только вчера его у вас купил!

Здравствуйте, я только что говорил с продавцами, которые обязаны выплатить мне гарантию, но они мне посоветовали позвонить вам. У нас дома прорвало трубу, и мне на компьютер вылилось 300 литров ки-



пятка. Как я уже сказал, компьютер застрахован, но страховку выпла-  
тят, только если я докажу его негодность. По-моему, он уже высох; вы  
не можете мне его проверить?"



"Мой друг работал на заводе по выпуску микросхем. Каждые не-  
сколько месяцев выход исправных кристаллов почему-то падал почти  
до нуля. Анализ брака показал наличие сильных органических приме-  
сей, внесенных в процессе изготовления, но где именно, никто не мог  
понять. Как-то вечером один из работников засиделся допоздна и за-  
шел в лабораторию. Там он застал обслуживающий персонал за ра-  
зогревом пиццы в стерильной технологической печи."

## Двадцать особенностей русского программиста (рассказывают американцы)

1. Русские программисты никогда не читают руководств и редко  
пользуются онлайн-подсказками — они легко понимают новые  
программы, потому как ранее уже испробовали все программы подоб-  
ного рода.

2. Русские программисты никогда не платят за софт. Они или кра-  
дут его, или покупают пиратские CD за 5 баксов с кучей софта в лю-  
бом крупном городе России.

3. Русские программисты всегда используют самые последние раз-  
работки в программном обеспечении — самые последние версии луч-  
ших программ — потому как не надо за них платить.

4. Русские программисты очень любят поэкспериментировать с же-  
лезом. Они разберут ваш компьютер и соберут его обратно в течение  
нескольких минут. Они помнят установки джамперов на большинстве  
материнских плат, винтах и других устройствах. Они никогда не забы-  
вают, какие прерывания и адреса памяти используются в настоящее  
время в их компьютере.

5. Русские программисты апгрейдят свой компьютер до тех пор, по-  
ка не останется никаких свободных прерываний, места для добавочной  
памяти или ни одного свободного слота. Если они не могут апгрейдить  
далее свой компьютер, они покупают еще один и соединяют оба сет-  
кой.

6. Русские программисты программируют на всех уровнях и на  
процессорных кодах тоже, таблицы которых у них постоянно находятся  
на рабочем столе. Они помнят наизусть список функций прерывания  
21h.

7. Русские программисты помнят всю раскладку английской и рус-  
ской клавиатуры. Вы можете спросить посреди ночи, какая клавиша  
находится между A и L, и будете удивлены отве-  
том: "Какую из семи назвать?"

8. Русские программисты ненавидят Microsoft и программы, сделанные этой компани-  
ей, но активно используют их.

9. Русские программисты предпочитают Borland, а Microsoft-компиляторы инсталлируют  
только из-за того, что в них хороший help для Windows API.

10. Русские программисты в Интернете чув-  
ствуют себя очень комфортно. Они предпочитают  
всегда быть в онлайн, хотя бы просто потому  
что может срочно что-то понадобится.

11. Русские программисты всегда в настрое-  
нии программировать.

12. Есть два вида русских программистов — первые ненавидят  
Windows и программируют под Unix, вторые ненавидят Windows и про-  
граммируют под них. "Макинтош"-программисты — не настоящие про-  
граммисты, им больше подходит название "юзеры".

13. Русские программисты не любят "кодировать" чью-то другую  
идею. Каждая программа пишется персонально.

14. Русские программисты всегда имеют копии Doom, Duke Nukem  
и Quake на жестком диске. Они могут играть ночи напролет по сетке  
в Deathmatch.

15. Русские программисты никогда не используют джойстик. Клати-  
атура — вот главное оружие.

16. Русские программисты никогда не сдают. Они могут вылавли-  
вать баги из программы, забыв о сне и еде.

17. Жены русских программистов несчастны, потому как им не уде-  
ляется внимания, пока в доме есть хоть один компьютер.

18. Русским программистам недоплачивают. Но также не сущест-  
вует в мире денежной суммы, способной удовлетворить их запросы.

19. Начальники не любят русских программистов. А кто любит ум-  
ника, который все знает?

20. Русские программисты не любят использовать шаблоны. Их  
программы — это индивидуально написанные произведения с большой  
долей импровизации. Причем русский программист старается побыст-  
рее запустить программу и увидеть ее в работе.

## Аутотренинг для пользователей Windows

Я совершенно спокоен...

Зависание приятно мне...

Расслабляются руки... ноги... туловище...

Расслабляется голова... Голова совсем расслаблена...

После зависания это ощущение пройдет...

Я зависаю вместе с операционной системой...

Зависают мои ноги... руки... туловище...

После зависания это ощущение пройдет...

Зависание приятно мне...

Мне нравится работать с Windows...

Частые зависания способствуют регулярным занятиям аутоген-  
ной тренировкой...

Аутогенная тренировка благотворно действует на нервную систему

Я совершенно спокоен...

Ничто не отвлекает меня...

Не отвлекают мысли о работе — ведь я и так на работе...

Я нахожусь на работе и погружен в состоя-  
ние полного покоя...

Ощущение зависания постепенно проходит,  
проходит...

Все больше нарастает ощущение работы  
ЭВМ...

Словно легкий ветерок в области лба...

Это легкий сквознячок из машинного зала...

По моему телу пробегает дрожь...

Мои пальцы готовы в любую секунду пробе-  
жать по клавиатуре, чтобы первым ворваться,  
запустить задачу, захватить ресурсы ЭВМ...

Я весь как сжатая пружина...

Внимание... Рестарт!!! ■





## ТЕСТ №8

## Приветствую!

В прошлом номере мы подвели итоги по лучшим играм 2000 года. Как вы могли заметить, не обошлось без номинации "Лучший гибрид жанров". Тематика "гибридов" мне показалась достаточно интересной, чтобы не писать тест по какому-то очередному жанру, а взять означенную номинацию и поставить ее темой нынешнего конкурса.

Прежде чем мы перейдем к вопросам, я дам определение "гибридам". Это просто-напросто игры, в которых нельзя однозначно указать жанр, к которому они принадлежат. Например, 3D Action + RTS — это и *Giants*, и *Sacrifice*, и *Dungeon Keeper*. Или робосимулятор + RTS — "Железная Стратегия". 3D Action + RPG? Пожалуйста — *Deus Ex*. Или вообще вне понятий: экономический симулятор + RTS + морское приключение — "Корсары". Согласитесь, немало.

## Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

## Вопрос первый

Уоррен Спектор, поработав над *System Shock*, осознал, что хороший сюжет, легший на ролевую почву и воплощенный в боевой механике Action, — как раз то, чего алчут народные массы. Собрав сильную команду в стенах *Ion Storm*, взяв на вооружение весь свой предыдущий опыт и написав ветвящийся сюжет с кучей неожиданных поворотов, он получил *Deus Ex*. При этом он не стал заморачиваться с разработкой собственного движка, лицензировав уже существующий от

- А. System Shock 2 / Thief 2
- Б. Daikatana
- В. Quake III Arena
- Г. Unreal / Unreal Tournament

## Вопрос второй

*The Sims* стала первой игрой, слившей воедино жанры глобального менеджеского симулятора (*SimCity*) и *Artificial Life* (*Tamagotchi*, *Creatures*). Выйдя больше года назад, она перевернула массовое со-

знание большинства игроков. А как зовут гения, сумевшего додуматься до столь неординарной игровой концепции?

- А. Уилл Райт
- Б. Клинтон Смит
- В. Поль Жаке
- Г. Питер Мулинье

## Вопрос третий

Хорошо на свете живет не только Винни-Пух, но и некоторые представители игровой индустрии. Например, команда *Shiny* нынче почивает на лаврах, полученных после выхода в свет *Sacrifice*. Тем более что издатель — компания *Interplay*, способная взять на себя все коммерческие трудности с реализацией игры. Интересно, а вот когда *Shiny* трудилась над первым *MDK*, кто являлся их издателем?

- А. PlanetMoon Studios
- Б. PlayMates Interactive
- В. Electronic Arts
- Г. SEGA of America

## Вопрос четвертый

Впрочем, прежде чем дело дошло до лавр, и у *Shiny* возникали проблемы. Например, проблема с Ником Брути, который после окончания работ над *MDK* сказал Дейву Перри: "Хочу свою команду!", и ушел делать прикольную игру современности — *Giants: Citizen Kabuto*. Ну и раз уж заговорили о приколах... то скажите: как, по мнению мистера Ника Брути, размножаются Кабуто?

- А. Как мы с вами — двуполом способом
- Б. Как птицы — откладывают яйца
- В. Как растения — почкованием
- Г. Как амёбы — делением

## Вопрос пятый

"Evil is Good!" — "Зло — это хорошо!". Такой вот слоган предьявляла нам *Bullfrog*, создавая незабвенный хит *Dungeon Keeper*. Двенадцатимегабайтный мультискриншот до сих пор лежит у меня в папке "Best Videos". А потом был адд-он, относительно неплохой. Как он назывался?

- А. Aftermath
- Б. Beyond the Dark Portal
- В. Deeper Dungeons
- Г. Hellfire

## Вопрос шестой

Неслучайно в тест затесались две российские разработки. Наши соотечественники тоже имеют право на "гибриды". "Железная Стратегия", например, стала первым на моей памяти симулятором боевого робота (пусть и не столь громадным, как *MechWarrior 2-4*), тесно связанным со стратегией в реальном времени. А вот с какой игрой "ЖС" связана пусть не жанрово, но сюжетно?

- А. Rage of Mages 2: Necromancer
- Б. Konung: Legends Of North
- В. Vangers: One For The Road
- Г. Parkan: The Imperial Chronicles

## ПРИЗОВОЙ ФОНД

Главный приз, который достанется первым пятерым счастливым, приславшим правильные ответы, — "Они". Это локализованный "Букой" гибрид из файтинга и 3D Action с хорошей примесью аниме, разработанный под именем *Oni* в недрах *Bungie Software*.

Год 2032. Секретный агент Коноко выполняет задание по уничтожению криминального синдиката. Происходит несчастный случай, в результате которого Коноко начинает вспоминать свое давно забытое прошлое.

Лучший друг станет врагом, а злейший враг — лучшим другом... И останутся лишь кулаки — как единственный ключ к спасению...





**Вопрос седьмой**

"Акелла" серьезно заявила о себе как о разработчике игр относительно недавно, однако это не мешает ей выпускать исключительно игры высокого качества. Лучший пример тому — недавние "Корсары" и "Век Парусников 2". Первая — не что иное, как лучший римейк *Sid Meyer's Pirates!*, когда-либо существовавший под солнцем. Но римейк — не значит копия. Вот, допустим, скажите мне, какая деталь есть в "Корсарах", которой нет в *Pirates*?

- А. Умения (фехтование, стрельба из пушек)
- Б. Продажа захваченных кораблей
- В. Обстрел фортификаций из пушек
- Г. Сторона, именуемая "Пираты"

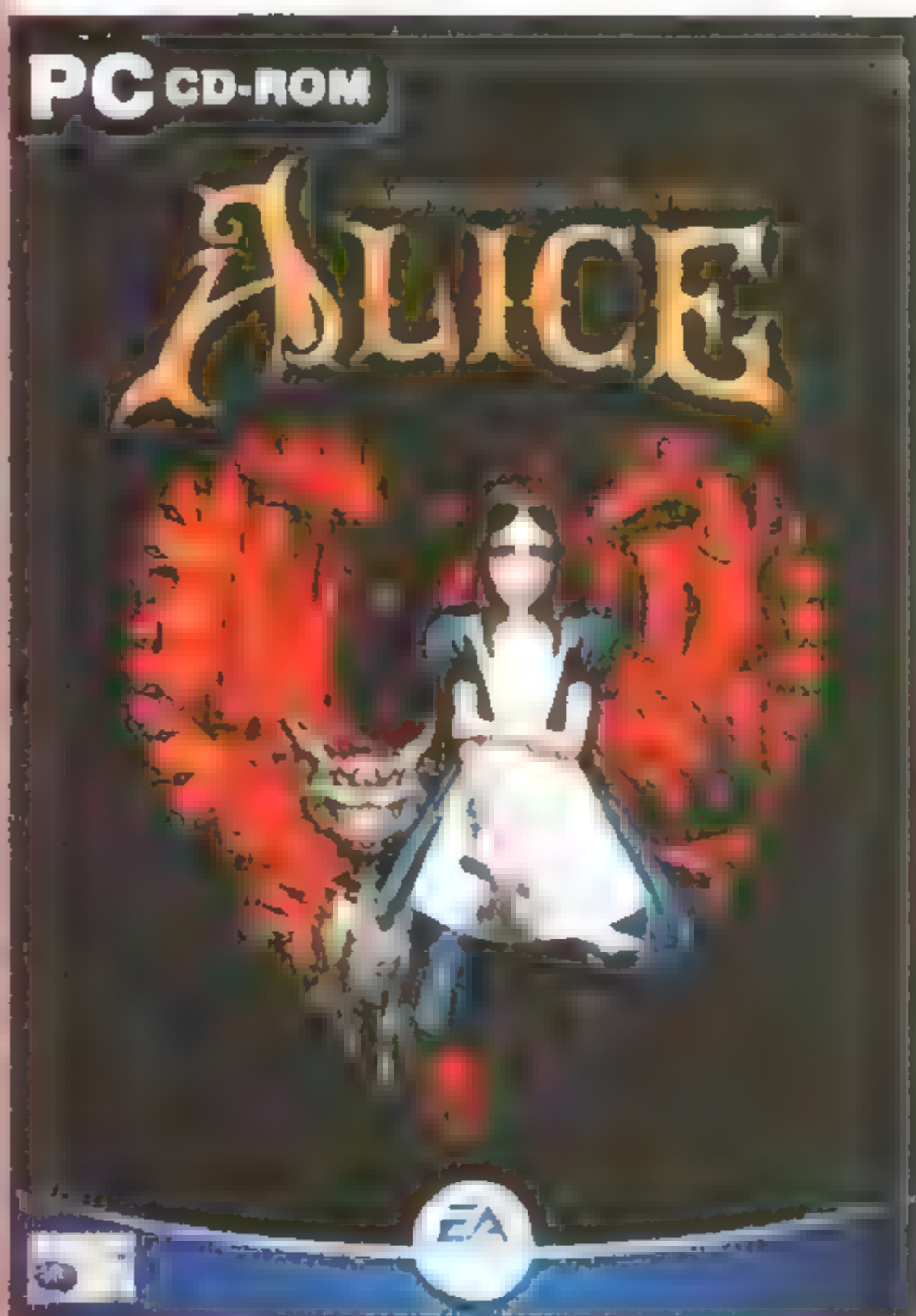
**Условия****выполнения теста**

1. Правильно ответить на все вопросы. Достаточно прислать нечто вроде 1-Б, 2-Г, 3-А и так далее. Победителями будут названы те, кто раньше всех пришлет верные решения. Не забывайте также указывать, на какой именно из тестов вы отвечаете.

2. Информацию о том, куда, до какого времени и как высылать ответы, смотрите в рубрике "Мозговой штурм" в блоке ответов на предыдущие конкурсы. В теме e-mail писем и на конвертах обязательно пометайте: "Тест №8"

**Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru)**  
**не без участия Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).**

# К Р О С С В О Р Д

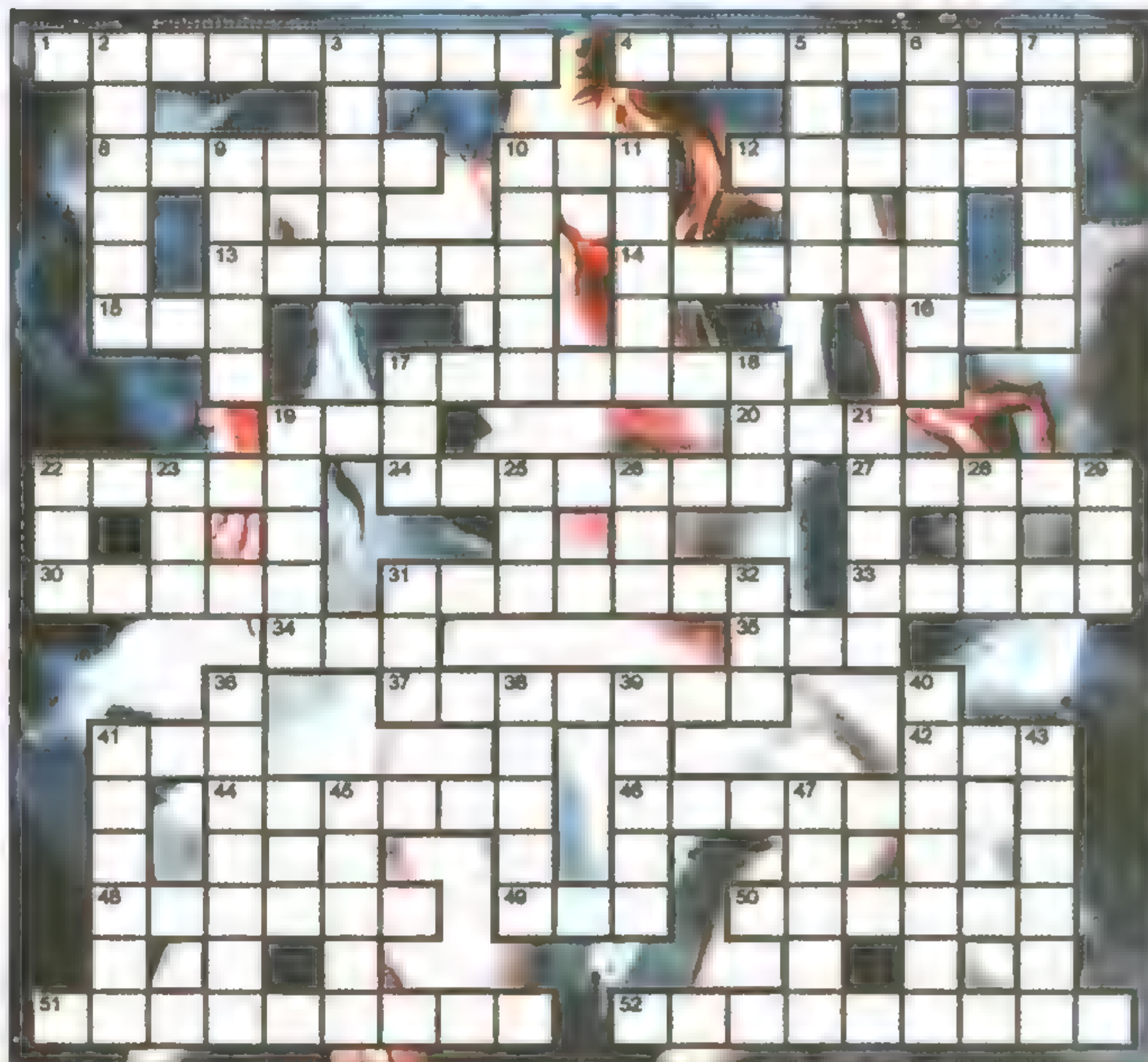


В этот раз вас ждут отличные призы, предоставленные компанией "СофтКлуб". Первая тройка счастливиц, приславших правильные ответы, будет вознаграждена коробочной версией с American McGee's Alice, которая есть хит по умолчанию. Еще двое "догоняющих" будут премированы самым современным на данный момент экономическим симулятором — Theme Park, Inc (другое название — SimCoaster). Сложность кроссворда, на мой взгляд, вполне соответствует стимулу.

**По горизонтали:** 1. Издатель MDK, Meat Puppet, Power Slave. 4. Экономическая стратегия, римейк одноименной настольной игры, издатель — Hasbro, разработчик — Microprose, издана в декабре 99-го. 8. Грядущий Action/RPG от Piranha Bytes и Egmont Interactive, а по совместительству — музыкальное направление в металле и не только (основано группой Paradise Lost выпуском одноименного альбома)

10. EA Sports: Баскетбол 12. Одна из серий Close Combat, по мотивам операции Market Garden (слово из названия) 13. Рик Декарт был одним из тех, кого называли Blade \*\*\*\*\* 14. Разработчик Journeyman Project, сейчас ваяет Myst III: Exile 15. Ветеранам: первый Quest For Glory назывался So, \*\*\* want to be a hero? 16. С чем пришлось совместить orgasm разработчикам из Digital Image Design? 17. Самый известный сборник азартных игр от Virgin (первое слово названия, без апострофа). А также — историческое

приключение Rome, \*\*\*\*\* Will от компании Montparnasse. 19. Что бы это могло быть? Admiral: \*\*\* Battles. 20. Конструкторско-маклерская футуристическая RTS от Interactive Magic (последнее слово) 22. Прародитель Hi-Octane и Interstate, а также, в меньшей степени, Quarantine и Carmageddon (последнее слово) 24. Портитованные с PlayStation автомобильные бои — \*\*\*\*\* Metal 27. Разработчики Rune (первое слово) 30. Что общего между Park и Hospital? 31. DM, если M = Master. Или: DS, где S = Siege Или





DK, где вы сами знаете. **33.** Первая локализация Snowball — финская онлайн-овая стратегия про гангстеров (первое слово английского названия). **34.** Большинство игр от Maxis включает в себя эту частичку. **35.** Название игры от Westwood Studios из трех слов, причем второе пишется точно так же, как и концовка первого. **37.** Эта компания редко издавала удачные игры. Например, Magic: The Gathering — Battlemage. Но есть и исключения: Mortal Kombat. **41.** EA Sports: Хоккей. **42.** Spec\*\*\*. **44.** Относительно недавняя стратегия из серии "Звездного Пути" (Star Trek). **46.** Между первой и второй частями Grand Theft Auto была еще одна. Какая? (город из названия) **48.** Чей артефакт искал герой Sanity? (слово без апострофа). **49.** Первый полнометражный мультфильм, полностью сделанный на компьютере (первое слово из названия). Еще — Army Men в космосе (тоже — слово из). **50.** Кто эти смельчаки, сделавшие Wheel of Time и взявшиеся за Unreal 2? **51.** Странное имя, присвоенное Дэвидом Брэдли своей компании (одно из слов названия). **52.** Engineering \*\*\*\*\* — разработчик квеста Clue Chronicles: Fatal Illusion. А также — отрисовка фаз движений объектов в играх (англ.; почти как русское).

**По вертикали:** **2.** Старенький action-RPG про вампира Каина (первое слово после двоеточия). **3.** Данная кинозверуш-

ка присутствует в названии позапрошлого-го-го 3D Action от Fox Interactive. **5.** Крестьянско-земледельческо-фео-дально-рыцарская стратегия \*\*\*\*\*. of Realm **6.** Серия из двух автомобильных игр от Angel Studios и Microsoft (первое слово названия). **7.** Аж три игры выпустила Sierra про этого римского полководца. **9.** Авторы последней части Carmageddon (первое слово названия). **10.** Lost Vikings 2 иначе назывались как... (первое слово) **11.** То, что было после "Цивилизации", но не от MicroProse, а лично от Сиды Мейера (одно из слов названия). **17.** Предшественник Wolfenstein 3D, DOOM и вообще всех кваков и анрилов. Первые три буквы из названия (сами по себе означают домашнего зверя всемирного пользования). **18.** Это не только желтый мыш из Incredible Toons Machine, но и имя автора игры Pirates! **19.** Альтернативная вселенная, представшая в игре о приключениях Натана Захарии (второе слово названия). Игра сделана на основе настольно-игровой вселенной от FASA. **21.** Как вы знаете, существует 3D Action по мотивам муз. деятельности ВИА "KISS". Как вы знаете, там в названии много слов. Одно из них вам и нужно. **22.** Разработчик таких известных модификаций, как Final Doom и NAM (одно из слов). А еще этот "предмет" есть в Jagged Alliance **23.** Фэнтезийная походовая стратегия (первое слово, и это не Heroes). **25.** Как именуется шторм, из кру-

говерти которого вывалилась Daikatana? **26.** Разведение человечков и уход за ними в пределах провинциального городка, одна из лучших игр ушедшего года (первое слово). **28.** Российский самолет, симулятор которого выпустила в прошлом году Empire Interactive (одно из слов названия). **29.** EA Sports: американский футбол. **31.** \*\*\* Design, разработчик симулятора автогонщика. **32.** Сокращенное название Вьетнама, а также тотальная конверсия на движке Duke Nukem 3D. Упомянута в вопросах Кроссворда. **36.** Лучший российский авиасимулятор (но не "Штурмовик"). **38.** Адд-он к Baldur's Gate (последнее слово названия). **39.** См. номер 28. Другое слово того же названия. **40.** По мнению многих, лучший квест прошлого года (среднее слово названия). **41.** Разработчики неудачной компьютерной вариации на тему "Крепкого орешка" (писать без дефиса). **43.** Эта компания собралась из нескольких известных разработчиков и сделала симпатичную аркаду Heart of Darkness (второе слово названия). **45.** Разработчики Sheep (первое слово, без апострофа). **47.** Авторы великопленной Omikron: The Nomad Soul (второе слово названия).

**Комментарий:** Условия десантирования ответов в редакцию смотрите в блоке "Участие в конкурсах".

**Составитель Кроссворда:**  
**Святослав Торик**

## СКРИНТУРС #04

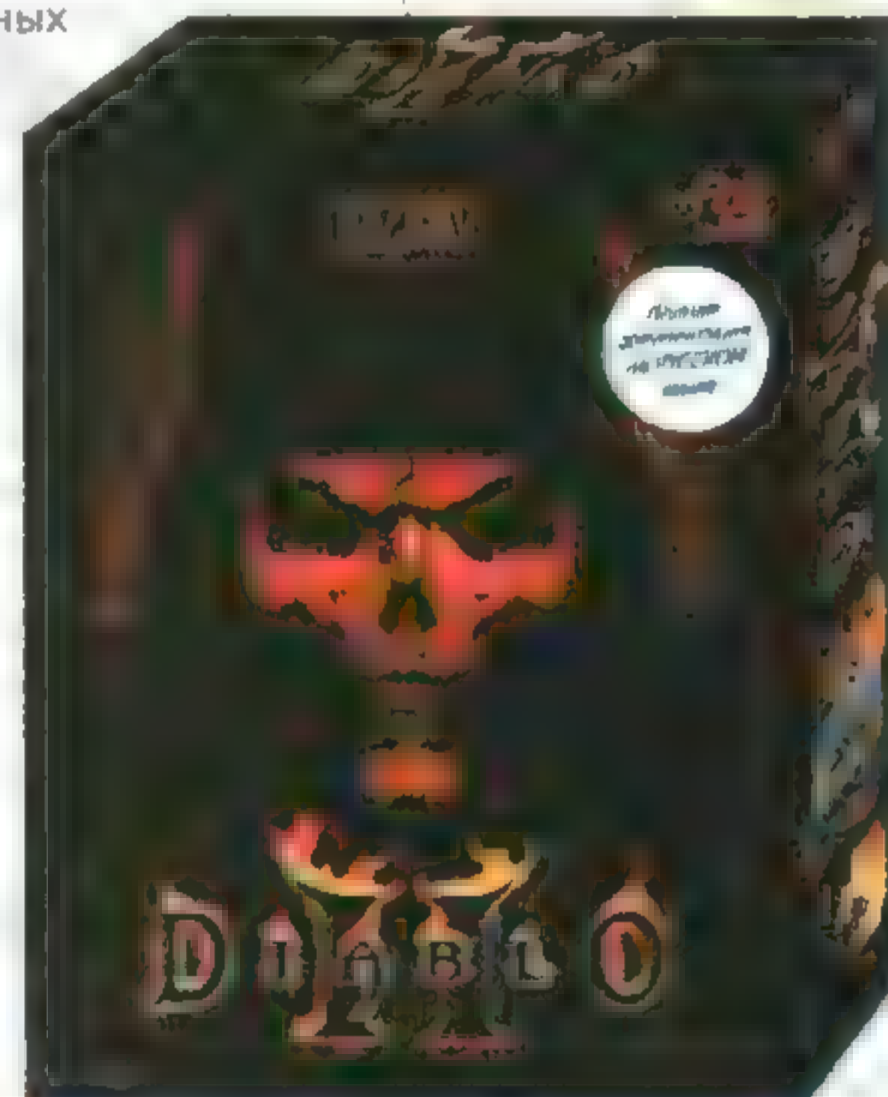
### Приветству!

По вашим многочисленным просьбам мы продолжаем раздавать призы по методу "Скринтурс" (tm), который многоуважаемый Геймер ввел еще в двенадцатом номере за прошлый год. Как и тогда, для победы вам необходимо найти на компакт-диске, прилагаемому к журналу, раздел "Скринтурс". В нем имеются девять скриншотов из известных игр. Нашли? Теперь вам нужно

определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе "Участие в конкурсах".

Первым пяти читателям, приславшим правильные ответы, достанется по коробке с самой заветной игрой прошлого года — Diablo III!

**Составитель "Скринтурса":**  
**Святослав Торик**





# УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мания" вам требуется выслать нам **правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах / в теме e-mail писем. Теперь подробно:**

**1.** Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Кроссворд: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. Скриншоты: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydog's Gambit. Пять Турнирных заданий требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

**2.** На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО** пишете название и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылаете ответы **РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ** (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ

на один конкурс учтется, а другой просто затеряется в общей массе)

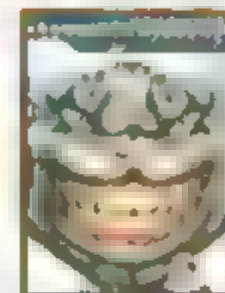
**3.** Присылать письма можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. Электронка собирается в ящике editor@igromania.ru.

**4.** Ответы и победители официруются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №04, то ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №06.

**5.** Высылка призов начинается с момента определения победителей. К дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке torick@igromania.ru) — возможно, произошел очередной катаклизм и мы утратили ваш адрес.

**С уважением, Редакция (ака Святослав Торик)**

## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №01(40) 2001



### Тест №6: Игры под Новый год

#### Призовой фонд

Локализованная корбоначная версия "Руны" от "Буки". Вручается каждому из победителей



#### Победители

1. Т.Д. Данилова [Москвы]
2. Миша Мышкин [Пушкино]
3. Игорь Руднев [Красноярск]
4. Некто по адресу danilovk@pop.mtu.ru
5. Сергей Сорокин [Москва]

#### Правильные ответы

1. А, 2. Б, 3. Б, 4. В, 5. В, 6. Б, 7. Г.

### Кроссворд №12/2000

(по пропатченной версии)

#### Призовой фонд

Коробочные версии Diablo II и "Проклятые земли".



#### Победители

1. Денис Гаврилов [Новосибирск] — Diablo II
2. Сергей Алин

[Москва] — Diablo II

3. Дмитрий Крупицын [Курск] — "Проклятые земли"
4. Евгений Мартынов [Москва] — "Проклятые земли"

#### Правильные ответы

**По горизонтали:** 1. Act, 3. Reaver, 5. Rebel, 8. Infestation, 10. Golden, 11. Of, 13. Ratloop, 14. Na, 15. Inside, 18. Machine, 20. Design, 23. Shogun, 25. By, 26. Suit, 27. On, 29. War, 30. Dale, 32. Al, 34. At

**По вертикали:** 2. Theme, 4. Age, 5. Rebellion, 6. Battlespire, 7. Last (либо Lost, оба варианта верны), 9. Iron, 10. Gothic, 12. One, 14. Shadows, 17. Deus, 18. Must, 19. High, 21. Il, 22. Nba, 24. No, 28. NHL, 30. DMA, 31. EA, 33. Id.

### Кроссворд №01/2001

#### Призовой фонд

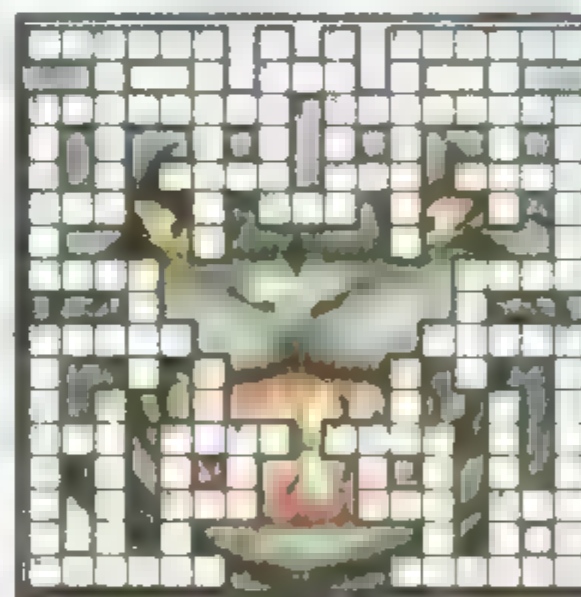
Коробочные версии Close Combat: A Bridge Too Far и "История войн: Наполеон".

#### Победители

1. Николай Карпов [Тюмень] — Close Combat
2. Глеб Владышевский [Краснодар] — Close Combat
3. Николай Суворов [Москва] — Close Combat

4. Иван Рожнев [Пушкино] — "История войн: Наполеон"

5. Денис Семенов [Санкт-Петербург] — "История войн: Наполеон"



#### Правильные ответы

**По горизонтали:** 1. Worlds, 6. Master, 8. Yco, 9. Artifact, 10. Warlords, 12. Hojo, 13. Oni, 14. Mori, 15. URL, 16. Sid, 17. Lost, 19. Gold, 20. Thief, 21. KD-Lab, 27. Ear, 28. Deus, 30. Epic, 33. Lab, 34. Neo, 35. NES, 36. Nascar, 37. Persia

**По вертикали:** 2. Ritual, 3. Shadows, 4. Mythos, 5. JoWood, 6. Martian, 7. Terror, 9. Actual, 11. Shield, 18. Trek, 19. Gods, 20. Tiberian, 22. Bethesda, 23. Ice, 24. SCI, 25. Tribes, 26. Giants, 28. Delta, 29. Urb, 31. Pen, 32. Close.

**Над подведением итогов работали:** Геймер, Святослав Торик. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Денис Давыдов и Святослав Торик. Осуществление выдачи призов: Святослав Торик (torick@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Бука", "СофтКлуб" и "Игроманией". ■



**Конкурс происходит в рамках серии  
"Основы профессионализма в Magic: The Gathering"  
при поддержке компании "Саргона"**



# ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

Конкурс "Пять турнирных задач" продолжается, мы снова с вами, компания "Саргона" вновь совершенно безвозмездно спонсирует конкурс огромной подборкой замечательных призов, и очередная порция головоломных задачек ждет вас. В противоположность предыдущему номеру, на сей раз задачки укладываются в новейший Type 2 (за исключением дополнительной задачи, где задействована Treetop Village из "Урзы"). Переменчивые события не помешали нам, точнее — Сергею Шадову сделать задачки полностью по картам Invasion и Planeshift. Самое время: Planeshift уже завертелся в обращении, новые карты всем интересны, и задачки помогут вам лучше разобраться и освоиться с некоторыми из них. Так что осваивайте, изучайте, решайте и, так сказать, преодолевайте. В этом благом деле вам поспособствует находящийся на компакт полный набор карт Planeshift в сугубо отсканированном состоянии. А те, кто любит не графику, но текст, на компакт предыдущего номера могут отыскать полный спойлер, опять же со всеми картами сета. Кстати, может, мы его вторично и на этот CD выложим, все равно весит настолько мало, что даже как-то жаль не перепубликовать. Оно понятно — текстовик-с.

Напомним, что мы больше не публикуем в номере текстовики всех участвующих в задачах карт — вы сможете ознакомиться с этим делом на компакт в водоразделе "Статьи".

Успеха в решении и разрешении!

## Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иного). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

## I. Наручники для смертобомбы

Мы рвемся в атаку нашим единственным существом, способным атаковать — Ancient Kavu, так как у противника только Vodalien Zombie и Gaea's Herald на столе, а жизни у него всего три. Вариантов у него немного — блокировать придется, и делает он это обоими существами в надежде разменяться. Вот тут-то мы на стадии объявления блокеров и приготовили ему "засаду" из Death Bomb в руке, которую играем в Gaea's Herald, жертвуя нашего Mire Kavu, валяющегося без дела под вражеским Shackles. Оппонент платит белую ману, снимая Shackles. Таким образом, мы оставили противника без существ и в одном хите, но Shackles в следующий ход лягут послушно на нашего единственного Kavu, а "добить" противника нам пока нечем.



И тут появляется Судья, который одному из играющих делает серьезное предупреждение. Кому именно он делает предупреждение, и что этот несчастный сделал неверно?

## II. Гамбит шиванского червя

Типичная игровая ситуация. Оппонент, находясь в добром 12-хитовом здравии, поворачивает два леса, одну



гору и, жертвуя Irrigation Ditch, получает 5 маны и играет за них Shivan Wurm. Карт в руке у него больше нет, а вот на столе есть Fires of Yavimaya и Llanowar Knight, которого и пред-



полагается поднять на руку, когда Shivan Wurm войдет в игру. У нас неповернутые две горы и два болота, Mire Kavu и Hooded Kavu, жизни 9 и две карты в руке: Bog Down и Singe. Что бы такого предпринять, чтобы и в живых остаться, и противника наказать? Объясните подробно, что происходит.

### III. Не время для драконов

Атака сменяется атакой, и вот у нас уже 3 жизни против 12 у оппонента, а на столе сложилась такая ситуация: у противника два Ancient Kavu и только что пришедший Darigaaz, the Igniter, нет карт в руке и все земли повернуты. Противник объявляет конец своего хода. Как нам лучше поступить, если на столе у нас только Cavern Harpy и Stormscape Familiar, три острова и два болота, а в руке Repulse и Marsh Crocodile? Считаем, что все последующие карты в библиотеке у обоих игроков будут базовыми землями.

### IV. Судьбоносный вычиталоч

Бывает же такое! У оппонента на столе Darigaaz, the Igniter, Treva, the Renewer, Croxis, the Purger и несчетное количество земель. Но дела у нас не так плохи, как может показаться на первый взгляд: Spirit of Resistance в окружении Utopia Tree, Yavimaya Barbarian, одето-



го в Sisay's Ingenuity, и Phyrexian Bloodstock не дают возможности противнику нанести нам ни одного очка повреждения, да и по пять земель каждого типа тоже вселяют некоторый оптимизм. Конечно, такое счастье долго продолжаться не может, и противник рано или поздно получит в руку спасительный Terminate или Tranquility, а тогда... плакали наши денежки. И вот мы получаем в руку Diabolic Intent и призадумываемся, нужен он нам сейчас или не очень, если учесть, что в библиотеке осталось толь-

ко некоторое количество энчантментов из наборов Invasion и Planeshift, но что-то нам подсказывает, что один из них непременно изменит ход игры (примечание: карты Invasion смотрите в Magic: Suitcase, который есть на CD, а про карты Planeshift уже говорилось в самом начале)

### V. Толстая железка и тощий инфильтратор

Было бы через пару ходов и дело в шляпе, если бы оппонент не положил на стол DRACO! Теперь он при 6 очках жизни с двумя Kavu Aggressor'ами, Metathran Zombie, одетым в Whip Silk, и Draco на столе. Два неповернутых болота на регенерацию Metathran Zombie предусмотрительно оставлено. У нас при 8 жизнях тоже не все просто: четыре острова, четыре болота и по одной равнине, лесу и горе в окружении Phyrexian Infiltrator и Cavern Harpy выглядят довольно заманчиво. Противник объявляет конец своего хода. Надо бы что-нибудь предпринять. Вот только что предпринять и как правильнее поступить, если все последующие карты в библиотеке исключительно базовые земли, а карт в руке ни у кого нет?



### Дополнительная задача Пошел мусор бить деревню

В атаку на нас идет Treetop Village, анимированная собственной способностью. Мы используем на стадии объявления блокеров свойство Dream Thrush, указывая на Treetop Village и объявляя ее базовым островом. А вопросов не- сколько:

1. Продолжит ли земля свою атаку?
2. Если продолжит, то нанесет ли она повреждения, сколько?
3. Какой будет тип и название перманента?
4. Если с помощью посторонней способности ее развернуть — сколько маны и какого цвета она сможет давать?
5. Какие свойства останутся у этого перманента?



### Условия победы

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задач. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И помимо того, второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля, решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. Куда и до какого времени присылать ответы, смотрите в блоке "Участие в конкурсах".

5. Призовой фонд в этой раз выглядит следующим образом:

Первое место — 5 бустеров Planeshift

Второе место — альбом для карт Ultra Pro, в стиле 4-th Edition

Третье место — 3 бустера Urza's Saga + коробка для карт в стиле Urza's Legacy

Четвертое место — 3 бустера Urza's Saga + коробка для карт в стиле Urza's Saga

Пятое место — 2 бустера Urza's Saga + коробка для карт в стиле Urza's Saga

Думайте, отвечайте и выигрывайте!

### Организаторы

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (shad23@chat.ru).

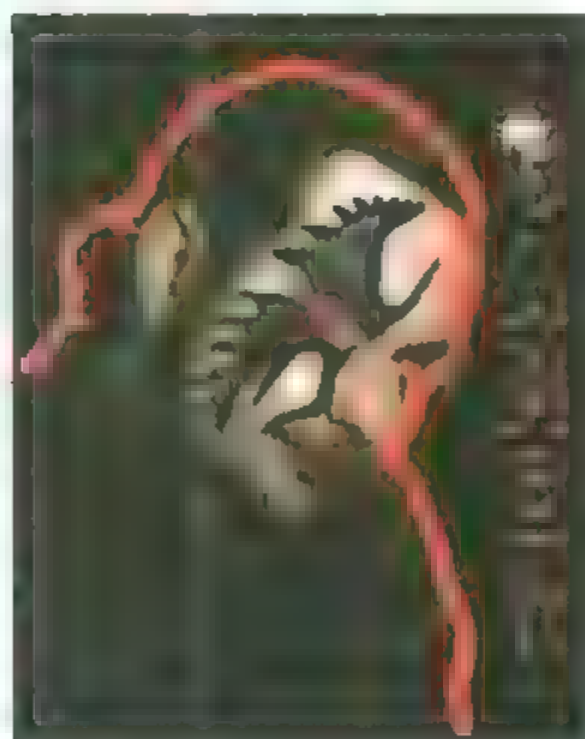
Организация конкурса: DeD (dekaadr@softhome.net). Вступление к задачкам: Геймер

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, необходимо посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, наменяв или купив недостающие вам карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и в скором времени наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. (с) "Магия" ■





**Приветствую** всех, кто благополучно дожид до нового номера "Игромании"! Наконец-то на улице ощутимо потеплело и теперь поход на другой конец города за новыми играми не превращается в подвиг Челюскина. Совсем скоро нас ждет май — мертвое время для игроков. Еще бы — ночи теплые, соловьи поют, девушки в юбках по самое "не балуйся" шастают: где уж тут постигать красоты трехмерной графики или концептуальность оригинального геймплея! Но, надеюсь, с вами остается геймерский боевой задор, не проржавели шотганы, а деньги не просажены на цветы и ублажение подружек. На этой оптимистической ноте я передаю слово Геймеру — пусть тоже чего-нибудь скажет. Ну а потом перейдем к тому, ради чего, собственно, мы тут и собрались — к вашим письмам.



**Привет всем!** Переданное мне слово израсходу на объявление, что письмо, озаглавленное "Смерть PC" и помещенное на компакт того номера, обогатилось ответом Дмитрия Бурковского.

Напомню, что письмо было (и остается) посвящено обсуждению возможной гибели компьютерных игр и переключению приоритетов на майкрософтовский X-box. Вы можете ознакомиться как с самим письмом (если кто не читал или желает освежить в трясине памяти), так и с ответом Дмитрия на компакте в статейном разделе.

Нынешнюю "Почту" мы начнем с проблемного письма, которое желалось бы сделать темой обсуждения. Есть вещи, которые мы (редакция) никаким боком не можем выяснить, не обратившись к вам с вопросом. Так вот — такой вопрос звучит.

## Письмо №1

TS Gold

В первом номере журнала появилась статейка о том, как править юниты в Red Alert 2, и предлагалось посылать свои "моды" вам. Так вот, я считаю, что это никому не нужная глупость.

Приведу пример. Когда только появился C&C:TV, я работал админом в одном из местных компьютерных клубов. И вот мы с еще одним товарищем надыбали мод под названием TibSun Gold, но — народ не горел желанием в него играть. Мы решили, это потому что все юниты там назывались по-английски.



Я взялся исправить дело. Попутно разобрался, как именно создаются все эти новые юниты, и решил немного отбалансировать мод. Короче, подверг его тотальной конверсии. То, что получилось, было даже лучше чем стандартный westwood'овский набор и TS Gold вместе взятые. Как круто было играть в мой мод по сети! Но... только нам с другом. Остальные продолжали рубиться в стандарт, плюя на все моды.

Я же решил сделать еще один мод, революционно меняющий весь геймплей. Так, в моем новом моде все здания (кроме хранилищ и оборонительных сооружений) раскладывались из юнитов (первым зданием был не сборочный двор, а универсальная фабрика) и могли в любое время быть снова свернуты, что позволяло базе мигрировать в поисках тибериума. Да и база теперь расползалась по всей карте, что сводило к минимуму ущерб от нодовских ракет. Ситуация была та же: сыграв разок в этот мод, народ признал, что это — круто, и стал спокойно рубиться в стандарт.

Тогда я взялся за третий мод, не пытаюсь соблюдать баланс, а просто делая нечто жуткое. Так, я полностью выкинул пехоту, а все цены на юниты уменьшил в два раза. Это было здорово, какие орды удавалось создать за десять минут игры... но, увы, та же участь, никому это не надо.

Мало того, когда у меня "завелся" Интернет, то я нашел несколько сайтов по ТВ и, закачав с них кучу модов, увидел интересную вещь: оказывается, все мои новые юниты так или иначе есть в чужих модах и даже идея с передвижными зданиями осуществлена в нескольких из них.

Тогда я забил на это дело, так как народу это не нужно, что-то совсем оригиналь-

ное создать жутко сложно, а то и вообще невозможно. Да и не надо забывать, что разработчики — не дураки и делают они так отнюдь не потому что у них фантазии нет, а так как знают, что этот набор юнитов нравится большинству.

**С уважением, зовхоз Кемеровского клейн клана [dAb] Kosh**

**P.S.** Все вышенаписанное — чисто моя точка зрения, но она проверена не только на вышеописанном примере.

## Катя

Грустная история о косности мышления и отсутствии сознательности у отдельно взятых личностей. Вообще-то, предлагая присылать читателям моды собственного изготовления, мы не ставили своей целью развернуть огромный креативный конкурс (как было в случае с Героевскими картами), а просто решили экспериментальным путем проверить, насколько подобный призыв найдет отклик в сердцах и душах читателей. Ведь это даже не конкурс, это — предложение поделиться наработанным материалом, буде такой окажется. Ну что ж, определенный отклик мы получили: кто-то прислал собственные наработки, кто-то — письма, что это на фиг никому не надо. Цель всего этого действия одна — выяснить, насколько интересны и нужны вам все эти дополнения, моды, конверсии и прочие приправы. Напишите, используете ли вы подобные фенечки или вам вполне хватает стандарта?.. Далее — Геймер.

## Геймер

**Спасибо** — принимаю эстафету и продолжаю, развиваю и последовательно внедряю поднятую Катей на дыбы осмысления мысль. Как вам должно быть известно (а если нет, то вы попали: сейчас будет), моя персона является редактором рубрики "CD-Мания". Иначе говоря, именно на мои не по-детски мозолистые плечи возложено комплектование раздела, отслеживание, каким материалам на CD быть, а какие перебыются, и прочая иная народно-хозяйственная деятельность. Наиболее геморройным и емкостным из разделов компакта для редакции является "Игровая зона". Которая — вы уже наверняка уловили мысль и держите ее за извивающийся хвост — представляет собой огромные подборки модов (как раз два образчика на Red Alert 2 будут на этом CD), уровней, кампаний, юнитов, скинов и прочего подобного в неизмеримом количестве. Тов. Kosh на основании собственного печального опыта утверждает, что подобные навороты никому









два. При этом мы намерены захватывать абсолютно все внекомпьютерные направления, не делая исключений, — это три. И плюс к тому мы намерены задействовать объемы компакта для публикации модулей, сканов карт (не только MTG) и многого другого. Предложения и пожелания принимаются. Это было четыре и пять.

2. Если кто попробует меня куда-нибудь убрать, то **IDKFA** (единица — метательные диски "Мании", двойка — бумажные катышки, отслюнявленные из страниц "Мании" и выдуваемые через жерло шариковой ручки, тройка — раскручиваемая связка мышей на трехметровых хвостах а-ля "утренняя звезда", четверка — клавиатура с отстреливающимися кнопками, пятерка — сканирование заживо, шестерка — облучение монитором, и семерка — вызов главреда; последнее названное оружие разрешаю считать читерством по причине абсолютной убойности воздействия).

3. Пользуясь случаем, спешу присоединиться.

## Письмо №4

Прочитав декабрьский номер "Игромании", я обратил внимание на рубрику "R&S", кроме моих любимых "Козаков", прочитал отзыв об игре *Lazer Arena*. Цитирую: "А еще крови нет". Я задумался о моральном облике всего мира. Из слов автора сделал вывод, что игра, в которой нет крови, отстой. Кто-то мне сказал, что Q3 лучше UT из-за того, что в нем больше крови и она красивей. Например: *Soldier of Fortune*. Игра приобрела популярность в основном из-за обилия крови, отстреленных рук, ног. Людям нужна кровь, зачем сюжет, красота окружающего мира, если можно увидеть, как вылетают мозги из головы врага. Как заметил Gamer, различий между играми нет. Разница только в том,

что монстры сделаны как люди. Исключение — это только тетрис. Люди превращаются в зверей, которым нужна кровь. И смерть у человечества будет, как у мышей в номере 12'2000. Письмо получилось не очень радостное, но такое у меня на данный момент настроение.

Кто-то

ответ на staszley@megalink.ru

## Катя

Еще одна тема, поднятая в предыдущем номере, на которую ваши отклики, как ни странно это звучит, стали приходить задолго до того, как журнал поступил в продажу. Давайте разберемся, что имеется в виду, когда игроки относят к положительным сторонам игры патологоанатомические подробности. Мне кажется, дело здесь не столько во врожденной жестокости, сколько в тяге к зрелищности. Ведь если в игре ты наносишь повреждение, то ожидаешь какого-то реального отображения: крови, увечий и т.д. И чем больше качественных и реалистичных отображений своего попадания в цель игрок получает, тем зрелищнее игра. Вспомним *Carmageddon* — тоже, в общем-то, не самую добрую игрушку. Там ведь были интересны не кровь и кишки пешеходов, размазанные по асфальту, а кульбиты и акробатические трюки, которые выделяла машина в момент очередной аварии. Так что не стоит переоценивать роль крови в "жестоких играх" — она является не более чем атрибутом успешного выстрела.

## Геймер

Не согласен. И устойчив в своей несогласной позиции. Первым делом позволю себе испустить вопль. Прошу всеобщего внимания, сейчас прозвучит вопль. Звучит: "**Хлеба и зрелищ!!!**". По первому пункту распространяться не будем, и так понятно, что все жрать хотят, а то и ноги протянуть недолго. Насчет второго. Что такое компьютерные игры? В основе своей — развлечение, как бы мы серьезно к нему ни относились (насчет серьезности отношения — я тому пример). А что такое кинематограф, театральные постановки, книжные романы, живопись?.. То же развлечение. Хоть и превратившееся в искусство. А что такое "развлечение"? В первую очередь — **зрелище**. Т.е. развлечение, сделанное так, чтоб вы это зрили как последний ще, с глазами нараспашку, ушами навыверт и с мозгами, скрученными в спираль сопереживания.

**Сопереживание** — второе ключевое слово после зрелищности. Должно быть нечто такое, что заставляет тебя сопереживать происходящему — с одной стороны, и с бешеным интересом "зреть" — это с другой стороны.

Зрелищность — это гладиаторские бои в Древнем Риме. Это голливудские спецэффекты в кинофильмах. Это фантастические чудовища в фэнтези. Это "кульбиты и акробатические трюки" машины в *Carmageddon*. Это нечто грандиозное и потрясающее, от чего захватывает дух. И это — море крови, так как *смерть, человеческая или любая другая, зрелищна как ничто другое*. Знаете, почему?

Потому что только гибели другого человека (или хотя бы юрского тиранозавра, на худой конец) мы можем в полной мере *сопереживать*. Так как каждый раз подставляем на его место себя. Это именно так, но я не буду объяснять, почему, так как это грозит растянуться на полжурнала. Скажу лишь, что это не мной придумано и это доказано.

Так вот. Раздавливая пешеходов в *Carmageddon*, мы где-то подсознательно ассоциируем их с собой и себя с ними, а потому они будят в нас некое сопереживание. Мы осознаем их гибель, и это впрыскивает нам в вены мегалитры адреналина. А и черт с ними, с пешеходами; в машине сидит наш пилот (т.е. мы), которому мы сопереживаем, и поэтому все катаклизмы, с машиной происходящие, вызывают в нас более чем яркий отклик. А не потому, что она громко стучается, быстро ездит, визжит мотором, плющит других, сама при этом коржится и, цитируя Катю, выделяет "кульбиты и акробатические трюки", хотя кульбиты и трюки — тоже круто.

Но — вам будет интересно смотреть, как в космосе летают астероиды и как они сталкиваются между собой? Просто — летают и сталкиваются? Сталкиваются и летают? Первые три минуты — да. Так как нечто новое. Любопытное. А потом — нет. Так как людей в астероидах — нет. И толку с их столкновений для вас — ноль. Не астероидам же вы сочувствовать будете. А "Дорожный патруль", где столкнувшиеся машины частенько показывают? Даже если и в лом смотреть (как мне), то вид таковых машин в вас нечто будит. Что? Его самое. Сопереживание. Даже если вы маньяк-убийца — все равно. Сопереживать можно как угодно, хоть злобной радостью.

Зрелищность предполагает захватывающую, яркость, эффектность. И без сопереживания она вянет и дохнет, как зимняя муха, ползающая по холодеющему стеклу и выделяющая на нем, в общем-то, нефиговые кульбиты. А сопереживание настает только тогда, когда или кто-то гибнет, или кому-то опасность угрожает (*Monkey Island* как пример), или когда вы просто за жизнь неких живых существ отвечаете (примеры: *Creatures*, *The Sims*).







Поэтому кишки на весь экран, мозги вее-ром и кровища фонтаном — неотъемле-мая часть развлечения и компьютер-ных игр в частности. Хотя это *ни-сколько не отменяет того факта*, что игровые разработчики редко умудряются достичь сопережи-вания и зрелищности, не пуская всем кому попало кровищу (как удалось это в The Sims, в Creatures, в SimCity...). Правиль-но — это сложно. Вот, скажем, древ-ние римляне не умели: устраивали драчки между людьми да зверьми и радо-вались аки дети, пожирая при этом свой, так сказать, хлеб.

А мы давим пешеходов. Правда, вирту-альных. Ну и супер. Это НЕ насилие и не буйство звериной человеческой природы. Это просто хитрым макаром преобразив-шееся сопереживание. Агрессии в этом, в принципе, нет. Есть — участие в их гибели и, как следствие, усиление чувств и эмоций. Классный прикол, короче говоря. Зрелище. Не более того и не менее того.

Тов. философы: просьба не ругать за упр-ощения; тов. пофигисты в вопросах фило-софии: просьба не ругать за наворочен-ность. Изложил кратко и понятно, насколько силенок хватило. Это о-чень большая тема И теперь — высказывайтесь, у кого есть та-ковое рвение. Мы с Каткой рискнем попро-бовать ответить :). Каждый со своей позиции.

### Катя

Охо-хо, дай Геймеру повод, он из любой темы бесплатный демагогический сеанс устроит! Ладно, не буду вступать с ним в дискуссию, лучше — присоединюсь к его пожеланию услышать ваше мнение.

### Письма №5-7

Вот у меня есть мыслишка: сделайте кон-курс на лучший взлом игры. Т.е. геймеры присылают вам описания, как и чего он где взломал, в каком это файле и где надобно править. НЕ так типа: "беру трейнер с ваше-го диска и запускаю EXEшник", а как деталь-но расписано как в "Вскрытии". А лучшие взломы публикуйте в рубрике "Вскрытие".

Andre Osipov [Scorp@tyumen.cityline.ru]

Можно в будущем провести конкурс на лучшую любительскую игру, т.е. геймеры, начитавшись "Самопала", садятся за ком-пы и делают очень простенькую игру, а за-тем присылают вам файлы с игрой по e-mail. Идея, конечно, не лишена минусов, но если найдутся читатели, поддержавшие мою мысль, то стоит попробовать.

GrandMaster [Калининград]

Wallpaper'ы Вашего производства (по



Тиничный при-мер проведения конкурса по руб-рике "Вскрытие". Называется "Взломный бык!".

CS) подтолкнули меня к одной простой идее: а почему бы не провести конкурс на лучший wallpaper, посвященный "Игрома-нии". Можно и не "Мании": по какой-ни-будь игре (хотя это будет уже не так инте-ресно). Ведь уже проводился конкурс на лучшую карту для "Героев", условия уча-стия останутся теми же! Можно добавить ка-кие-то условия участия обоев, например, отсутствие вырезок из обоев произведе-лей игрушек или обязательное наличие ло-готипа "Мании" на картинке.

Павел Севец [Москва]

### Катя

Что ж, как явственно видно из этих трех писем, народ решительно намерен участ-вовать в конкурсах не на знания, а на уме-ния. Лично мне это весьма по душе — го-раздо интереснее что-то сделать самосто-ятельно, чем отвечать на вопросы типа "сколько юнитов у NOD" или "кто такие разработали игру "Затерянный Мухос-ранск". Надо признаться, это не единствен-ные письма, где вы предлагаете делать по-добные конкурсы; были и на лучшую Q-кар-ту, и на четверостишие о "Мании", трейнер или сценарий и т.д. Насколько интересно вам будет принять участие в креативных конкурсах? Ведь не секрет, что для некото-рых из них нужны специальные навыки. По каким играм вы готовы "ваять", если го-товы? Напишите нам, а мы, в свою очередь, вынесем на обсуждение наиболее яркие темы и организуем по ним конкурсы. Как вариант: конкурс на "самый интересный конкурс в журнале". Чем плохо?

### Геймер

Ничем не плохо. Кроме того, что вы тут напридумываете, а на меня, как обычно, всю организацию свалят... Впрочем — да-вайте. И то засохнем от безделья, как та зимняя муха на не менее зимнем стекле :). Вообще — конкурсы можно сделать на ос-нове ЛЮБОЙ рубрики журнала, так что — предлагайте чего хотите.

### Письмо №8

\\Сейчас будет текст в духе ранней "Игро-мании".

Здравствуй, дорогая редакция и почто-вые редакторы :) Кэт и Геймер!

Журнал ваш хороший. До свидания, Zoltan.

P.S. Чуть не забыл: хотелось бы чего-нибудь большого и объемного, а то MonstruMMagnum закончился и как-то неуютно... Вот подкиды-ваю идею: сделать что-то подобное MM, но про боссов, уник-монстров и т.д.

P.P.S. Ради Бога, добавьте на сидюке такую ма-а-аленькую опцию при установке, как "Browse". Ну неудобно же!

P.P.P.S. У-х-х (удар по лбу)! Спасибо за воз-врат Геймера, а то соскучились. Теперь вашей почте можно присвоить лозунг "By Gamer & Kat for gamers" :) Только пусть эта безусловно вы-дающаяся личность ведет еще что-нибудь... и еще... и побольше :)

Вот вроде бы и все...

Zoltan [zoltan2000@rambler.ru]

### Катя

Здравствуй, дорогой читатель Zoltan!

Спасибо за письмо. До свидания. Катя

P.S. Сейчас ищем столь же эпическую тему, дабы сделать по ней столь же глобальный и ин-тересный материал. По поводу компьютерных монстров — здравая мысль, только ну очень уж обширная. Какие еще идеи будут?

P.P.S. Было бы очень здорово, если бы чи-татели почаще писали нам о том, что именно в системе навигации компакта хотелось бы улучшить. Ну а мы потихоньку это все б внедря-ли. Потому как сами-то мы уже к нынешнему интерфейсу привыкли и подчас не сообразим, чего как можно улучшить.

P.P.P.S. Вот-вот, и я о том же ему толкую. Ну ничего, скоро мы на него опять целую "Зону" навесим, там-то он покажет себя во всей красе!

### Геймер

Здорово, Zoltan!

Нижайше за письмо. Будь здоров, не ка-шляй. Геймер.

P.S. Предлагайте. У нас тоже есть наметки, чего можно сделать, но — мы всегда рассматри-ваем любые интересные соображения.

P.P.S. Симметрично Кате. В смысле — ее от-вету. Ну и ей самой тоже, да кучи.

P.P.P.S. За "спасибо" скажу добродушное "всегда пожалуйста!", а насчет "Зоны Гейме-ра" — пока не определился и в ближайшее время все же не планирую. А там — будущее покажет.

### Письмо №9

Журнал Ваш люблю и ценю, но у меня маленькая просьба: **КОНЧАЙТЕ ПРИДИ-РАТЬСЯ К TOMB RAIDER!** Нам, ветеранам PC (начинал я с Saboteur и CD-Man на 286-м),





бывает до тика указательного пальца, ски-мающего старенький шотган из DOOM, когда обижают (незаслуженно) любимую игру. Мне лично НЕ нравится UT & Q3, но обс., (пardon, вырвалось) говорить про них гадости не буду никогда. Я считаю, что если игра кому-то нравится — то это его личное дело. Я могу иметь свое мнение, но навязывать его никому не собираюсь. Так что смотри выше крупным шрифтом. Кстати, выражаю благодарность за описание к Tomb Raider Chronicles. Заждался я его, думал уже, что тенденция прогрессирующей антипатии будет развиваться обратно интегралу от К до М, где К стремится к бесконечности от дифференциала экспоненты язвительного настроения Геймера, где последняя есть величина постоянная, развивающаяся по синусоидальному закону. Но оказалось, я не ввел некоторые поправочные коэффициенты, так что спасибо еще раз. {...}



...P.S. Кстати. Если кто-то думает, что нам (поклонникам) не свойственен здоровый (ЗДОРОВЫЙ, я сказал!) юмор и мы фанатеем от своей фанатской офанате-

лости, то они (эти кто-то) ошибаются. В качестве доказательства получите скринку.

TR\_ector [Тверь]

### Катя

На самом деле, не так уж сильно мы на Тамбовскую Ноездницу и наезжаем. В этом номере — руководство по редактору для создания уровней в Tomb Raider. В одном из прошлых — рассказ про конкурсы "Мисс Лара". Да, игра во многом осточертела и сильно отстает по качеству от сегодняшних стандартов, однако она остается интересной для большой армии TR-фанатов, да и просто для игроков, предпочитающих подобный жанр. Поэтому придирайтесь к качеству игры, выпущенной на движке лысого года выпуска, мы все равно будем (потому как заслуженно), но вот необоснованных наездов вы, пожалуй, от нас не услышите. А потому, если кто еще не налюбовался лариными прелестями и готов платить деньги за "Starring Lara Croft" — вперед, мешать не будем. Наоборот, чем сможем — поможем.

И вообще, существует целая категория игр, на которые журналы обращают довольно мало внимания, но которые являются глубоко любимыми в народе. Геймер?..

### Геймер

Ловлю, держу, пошел (пришел, увидел, смотался); недавно пришло письмо, обви-

нявшее отечественную игровую журналистику за отсутствие внимания к игре The Sims (ей уже икается, наверно, бедняжке, от частых упоминаний в "Почте"). Как бы игра — культ. Одна из лучших игр в 2000-м. А журналы о ней вскользь чего-то такое вякнули, тяпнули, утвердительно промямлили, что "вроде не дерьмо", и забыли. Народ играет — журналистика и рылом не ведет. Вот такой вот примерно наезд прозвучал. Правильный наезд, надо заметить.

Ситуация — как и с Tomb Raider, только другого сорта. Народ играет — а журналы либо наезжают (TR), либо не замечают (Sims), короче — неадекватно реагируют на ситуацию. Это действительно так.

Или нет?.. Пища для размышления вам подброшена. Можете высказываться

### Катя

Напоследок мы заготовили для вас своеобразную "Таблицу геймерских классификаций", присланную одним из наших постоянных читателей. Не могу сказать, что со всем согласна (Геймер, собственно, тоже), но — оцените сами.

### Геймер

Это — специально для тех, кого я недостаточно загрузил своим лжефилософским ультра-идиотическим неудобоваримым и всему противоречащим якобы трактатом на тему зрелищных сопереживаний и сопереживания зрелищам ;). Грузитесь на здоровье.

### Письмо №10

#### Таблица классификации

Я тут разработал таблицу классификации играющего на компьютере населения по параметру отношения к игровому процессу, т.е. кто и зачем на компе сидит и играет. Думаю, стоит кое-что в этой таблице прокомментировать.

Геймеры ламерообразные — любители прохождения игр исключительно по солишенам.

Генетические игроманы — читай, прирожденные: из пеленок прямо к клавиатуре.

Паталогические игроманы — а это мы с Вами ;)

Сетевики — любители MUD, Ultima и прочих

сетевых баталий.

Целевики — особый тип игроманов. Эти люди играют исключительно для достижения какой-либо цели: эстетического наслаждения архитектурой уровней, например.

Серийные целевики — целевики, играющие в сериалы типа Test Drive, NFS или TR.

Жанровые целевики — люди, играющие в игры определенного жанра, например, RPG'шники.

Стилевые целевики — игроманы, ценящие в играх детали, атмосферу — стиль, короче. Кроважность, например — одна (III) из типичных характеристик целевиков.

Читеры — подтип ламеров. Тут комментарии не требуются.

Абсолютные читеры и частичные — коэффициент тормознутости ламеров.

Клубники — любители коллективной игры в клубе.

Моноидные целевики — целевики, по большей части проводящие время в клубах. Типичный пример — каунтерстрайкеры.

Креативисты — резко выделяются среди прочих. Они — пища "Игровой зоны", они — МОДЕльеры, МОДЕЛ'еры, оформители наших десктопов.

Миропостроители — славные создатели карт, модов и т.д.

Фанаты — создатели фанатских сайтов, чатов, скринсейверов, обоев и подобных штук.

Павел Севец [Москва]

### Катя

На сегодня все, позвольте откланяться. Не забудьте заглянуть на диск — напоминаю, что там вас ждет продолжение дискуссии о скорой смерти компов и торжестве X-Vox'ов.

### Геймер

Мужественно жму ручищи всем женщинам по поводу прошедшего восьмого марта, целую и обнимаю всех мужчин по поводу давно минувшего 23 февраля, а кто не понял фишки юмора — тех поздравляю с 1-м апреля (впрочем, остальных — тоже!), чихайте пореже, думайте почаще. До следующего номера.



Катя  
Геймер

Вашим письмам сопереживали:

Kate, kat@igromania.ru

и Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



QUAKRILL  
TEAM AIRRINA



IMPANUS



# UNDYING



ИГРО МАНИА



## РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь. Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляетесь на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указана на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете — форма №ПД-4) и заполняете его (образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполненную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите: "Подписка". Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (сначала звоните голосом).

Учтите, если ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но — все равно указанное вами количество.

Извещение		Форма № ПД-4	
Кассир		<b>ООО "Игромания-М"</b> <small>(наименование получателя платежа)</small>	
		<b>7705301240</b> <small>(ИНН получателя платежа)</small>	
		<b>№ 40702810400010000049</b> <small>(номер счета получателя платежа)</small>	
		<b>в отделении №1 АКБ</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>"Металлинвестбанк"</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>корр./сч. 30101810100000000163</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>БИК 044585163</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>Подписка на "Игроманию" + CD апрель-сентябрь 2002 г.</b> <small>(наименование платежа)</small>	
		<b>Дата _____ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.</b> <small>(наименование платежа)</small>	
		<b>Платательщик (подпись) _____</b>	
Кассир		<b>ООО "Игромания-М"</b> <small>(наименование получателя платежа)</small>	
		<b>7705301240</b> <small>(ИНН получателя платежа)</small>	
		<b>№ 40702810400010000049</b> <small>(номер счета получателя платежа)</small>	
		<b>в отделении №1 АКБ</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>"Металлинвестбанк"</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>корр./сч. 30101810100000000163</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>БИК 044585163</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>Подписка на "Игроманию" + CD апрель-сентябрь 2002 г.</b> <small>(наименование платежа)</small>	
		<b>Дата _____ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.</b> <small>(наименование платежа)</small>	
		<b>Платательщик (подпись) _____</b>	
Кассир		<b>ООО "Игромания-М"</b> <small>(наименование получателя платежа)</small>	
		<b>7705301240</b> <small>(ИНН получателя платежа)</small>	
		<b>№ 40702810400010000049</b> <small>(номер счета получателя платежа)</small>	
		<b>в отделении №1 АКБ</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>"Металлинвестбанк"</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>корр./сч. 30101810100000000163</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>БИК 044585163</b> <small>(наименование банка и банковские реквизиты)</small>	
		<b>Подписка на "Игроманию" + CD апрель-сентябрь 2002 г.</b> <small>(наименование платежа)</small>	
		<b>Дата _____ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.</b> <small>(наименование платежа)</small>	
		<b>Платательщик (подпись) _____</b>	

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть (с июня 2001 г. по ноябрь 2001 г.)

или на двенадцать месяцев (с июня 2001 г. по май 2002 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам.

Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 4 мая**.

Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

**Получатель вашего платежа — ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в отделении №1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163.**

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь,

например: "Подписка на "Игроманию" (май — октябрь)" и обязательно укажите свой адрес.

Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы)

и отошлите **до 7 мая** в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".

Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.



# РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

ACE VENTURA	№11'98	HIRED TEAM: TRIAL	№9'00	STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99	HITMAN: CODENAME 47	CD №1'01	STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	№9'00	HOMEWORLD: CATAclysm	CD №11'00	STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCES	CD №11'00
AGE OF WONDERS	№1'00	ICEWIND DALE	№8'00	STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
ALIEN EARTH	№5'98	IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION	№6'99	STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99	IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2	STAR WARS: REBELLION	№5'98
AMERICAN MCGEE'S ALICE	№2-3'01, CD №2-3'01	IMPERIUM GALACTICA 2	№5'00	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	ЛКИ-5
AMERZONE	№10'99	IN COLD BLOOD	CD №1'01	STARWARS	№5'98
ANCIENT EVIL	№11'98	INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98	STARWARS: BROOD WAR	№3'99
APACHE-HAVOC	№3'99	INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00	STARSHIP TROOPERS	CD №12'00
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2	JA 2.5: UNFINISHED BUSINESS	№1'01	STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
BALDUR'S GATE	№3'99	JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5	STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5	JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5	SUBMARINE TITANS (МОПСКИЕ ТИТАНЫ)	CD №11'00
BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN№10,11'00, CD №11'00, №2-3'00		KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5	SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
BATTLEZONE	ЛКИ-2	KISS: PSYCHO CIRCUS - NIGHTMARE CHILD	№8'00	SYMBIOTICOM	№4'99
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99	KN2: KROSSFIRE	№11'98	SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR	№11'00	LAMENTATION SWORD	№6'99	TEX MURPHY: OVERSEER	ЛКИ-2
BLAIR WITCH V. 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK	CD №12'00	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99	THIEF 2: THE METAL AGE	№5'00
BLAIR WITCH 3	CD №2-3'01	LIATH	№3'99	TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
BLOBBY, The	№4'99	LONGEST JOURNEY, The	№6'00	TOMB RAIDER 3	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99	MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00	TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6	MALKARI	№6'99; ЛКИ-5	TOMB RAIDER: CHRONICLES	№1'01, CD №1'01
C&C: RED ALERT 2	CD №12'00, 2-3'01	MDK 2	№6'00	TOTAL AIR WAR	№12'98
C&C: TIBERIAN SUN - FIRESTORM	№4'00	MECH COMMANDER	№11, 12'98	TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00
C&C: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6	MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6	TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98	MECHWARRIOR 4: VENGEANCE	№1'01	TRAFFIC GIANT	№8'00
CARMAGEDDON TDR 2000	CD №11'00	MESSIAH	№5'00	TRESPASSER	№12'98
CART PRECISION RACING	№5'98	METAL GEAR SOLID	№10'00, CD №12'00, 1'01	TUROK: DINOSAUR HUNTER	ЛКИ-2
CIVILIZATION: CALL TO POWER	ЛКИ-5	MIDTOWN MADNESS 2	№10'00	U.F.O.s	№5'98
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99	MIDTOWN MADNESS	№7'99	UBIK	ЛКИ-2
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	ЛКИ-2	MIG ALLEY	№9'99	ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00
CULTURES	CD№2-3'01	MIGHT & MAGIC 6	ЛКИ-2	UNREAL	ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99	MIGHT & MAGIC 8	№3,4'00	WARHAMMER 40K: RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
DAIKATANA	№6'00	MIGHT & MAGIC 7	№7,8'99; ЛКИ-5	WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99
DARK REIGN 2	№8'00	MORPHEUS	№12'98	WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6	MORTAL COMBAT 4	ЛКИ-2	WARLORDS: BATTLECRY	№8'00
DEATHTRAP DUNGEON	ЛКИ-2	NASCAR REVOLUTION	№4'99	WARZONE 2100	ЛКИ-5
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6	NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99	WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
DESCENT FREESPACE 2	№11'99	NHL 2000	№10'99	WHEEL OF TIME	№1'00
DINK SMALLWOOD	ЛКИ-2	NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98	WILD METAL COUNTRY	№6'99
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6	NO ONE LIVES FOREVER	CD №1'01	WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98	OF LIGHT AND DARKNESS	ЛКИ-2	WIZARDS & WARRIORS	№2-3'01
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6	OUTCAST	№8'99	WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
DREAMS TO REALITY	ЛКИ-2	OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2	WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6	PANZER COMMANDER	ЛКИ-2	X-COM: INTERCEPTOR	ЛКИ-2
ENEMY INFESTATION	№12'98	PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99	ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	CD №12'00
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	№12'00	QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98	ZORK: NEMESIS	№5'98
EUROPEAN AIR WAR	№4'99	QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99	АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	ЛКИ-5
EVOLVA	№6'00	REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99	АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
F1 RACING SIMULATION	№6'98	REALMYST 3D	CD №1'01	АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
F-16: AGGRESSOR	№4'99	RED BARON 2	№5'98	АЭРОПОРТ	№5'00
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5	REDGUARD	№2, 3'99	БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
FAIRY TALE ADVENTURE 2	ЛКИ-2	REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5	БРАТЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98
FIFTH ELEMENT, The	№11'98	REMEMBER TOMORROW	ЛКИ-2	В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99	REQUIEM: AVENGING ANGEL	ЛКИ-5	ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2	RESIDENT EVIL 2	№4'99	ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	№6'00
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99	RE-VOLT	№9'99	КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
FLIGHT UNLIMITED 3	№10'99	RIANA ROUGE	№6'98	КОРСАРЫ: ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ	№1'01; CD №1'01
FLY!	№9'99	ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99	НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
FLYING CORPS GOLD	№5'98	SACRIFICE	№1'01, CD №1'01	НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
FORCE 21	№9'99	SANITARIUM	ЛКИ-2	НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
GIANTS: CITIZEN KABUTO	№2-3'01, CD №2-3'01	SANITY: AIKEN'S ARTIFACT	№10'00	НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ	№5'00
GRIM FANDANGO	№12'98	SEVEN KINGDOMS 2	№10'99	ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	ЛКИ-2
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6	SHADOW COMPANY	№11'99	ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3	№12'00
HEART OF DARKNESS	ЛКИ-2	SHADOWMAN	№11'99	РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6	SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99	СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	CD №1'01	SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99	ШИЗАРИУМ	ЛКИ-5
HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF THE UND.	CD №1'00	SIMCITY 3000	№4'99		
HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF WAST.	CD №11'00	SINISTAR: UNLEASHED	№10'99		
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	№4'99	SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98		
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5	SPORT CARS GT	№6'99		

ЛКИ - серия книг «Лучшие компьютерные игры»; символы «CD» перед номером журнала означают, что руководство или прохождение находится на диске соответствующего номера.

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

☐ на 6 месяцев (июнь — ноябрь включительно) — 276 руб.

☐ на 6 месяцев (июнь — ноябрь включительно) с CD-ROM — 402 руб.

☐ на 12 месяцев (июнь — май 2002 г. включительно) — 552 руб.

☐ на 12 месяцев (июнь — май 2002 г. включительно) с CD-ROM — 804 руб.

Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_

Точный адрес: индекс \_\_\_\_\_

область (край, район) \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

дом/квартира \_\_\_\_\_

**БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!**

**ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!**



Цены указаны без учета стоимости доставки!



5 '98 – 10 р.



6 '98 – 10 р.



11 '98 – 10 р.



12 '98 – 10 р.



3 '99 – 10 р.  
с CD-ROM – 20 р



4 '99 – 10 р.



6 '99 – 10 р.



7 '99 – 10 р.



8 '99 – 10 р.



9 '99 – 10 р.



10 '99 – 10 р.



11 '99 – 10 р.



1 2000 – 20 р.



4 2000 – 20 р.



5 2000 – 20 р.



6 2000 – 20 р.



8 2000 – 30 р.



9 2000 – 30 р.



10 2000 – 30 р.  
с CD-ROM – 40 р



11 2000 – 35 р.  
с CD-ROM – 45 р



12 2000 – 40 р.  
с CD-ROM – 50 р



1 2001 – 40 р.  
с CD-ROM – 50 р



2-3 2001 – 40 р.  
с CD-ROM – 50 р

Варианты оформления заказа		Стоимость доставки
1. В редакции <sup>-1</sup>	По тел. 975-7409, 975-7410 <sup>-2</sup>	0 руб.
2. С доставкой курьером на дом <sup>-3</sup>	1. по тел. 975-7409, 975-7410 <sup>-2</sup> 2. Электронной почтой sales@igromania.ru 3. На сайте www.igromania.ru	40 руб. около 30 р.
3. Наложенным платежом <sup>-4</sup>	1. По тел. 975-7409, 975-7410 <sup>-2</sup> 2. Почтой: 105043, г. Москва, Е-43, а/я 55 Коломийцу ДВ. 3. Электронной почтой kolo@igromania.ru	за каждые полные или неполные 0,5 кг. <sup>-5</sup>
4. На книжной ярмарке <sup>-6</sup>	4. На сайте www.igromania.ru Предварительный заказ не требуется	0 руб. <sup>-7</sup>



«Место действия: «Ванночка-5» – 40 р



«Ориентир» – 100 р



Выпуск №2 – 30 р.



Выпуск №5 – 30 р.



Выпуск №6 – 30 р.



Выпуск №9 – 40 р.



Выпуск №2 – 40 р.



Выпуск №3 – 40 р.



Выпуск №10 – 60 р.

- 1. Адрес редакции: Тихорецкий б-р, д.1 офис 465 (в 20 мин. пешком от м. Люблино) Схема проезда приведена ниже.
- 2. Звонить с 10.00 до 18.00 кроме субботы и воскресенья.
- 3. Только для москвичей.
- 4. Вы будете платить на почте при получении бандероли.
- 5. При доставке воздушным транспортом около 60 р.
- 6. В с/к «Олимпийский» м. «Проспект мира» (подъезд 4 место 354).
- 7. Стоимость входного билета на ярмарку 5 руб. Ассортимент, а так же цены на книги и журналы могут отличаться от тех, что указаны в журнале.





# GROUCH

Одной вежливости недостаточно



**Grouch** — это крепкий, хотя и не очень сообразительный варвар, который пытается вернуть свою возлюбленную, похищенную у него из под носа жуткими ограми, целью которых является... ммм... «улучшение» их истощенной генетической породы. Но на самом деле они не знают, что им действительно нужно.

## НЕОГРАНИЧЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Сражение с мечом, булавой, костью, копьем, бросание предметов и прочее.... Даже топтание!

## ВПЕЧАТЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Разлучайте Ваших врагов в центре взрывов, с помощью оружия, дождя, огня, тумана...

## СУМАСШЕДШИЕ ВРАГИ!

Вредные скелеты, обезумевшие орки, гигантская Мама Грутак... Вы и Grouch справитесь с ними!

© 2000 Dinamic Multimedia, S.A. All rights reserved. Developed by Revistronic Industrial Programs, S.L. ©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)

### Москва

Сеть магазинов компании "СОЮЗ"

### Воронеж

ул. Плеханова, 48

### Иркутск

ул. Байкальская, 69

ул. Волжская, 14А

ул. Литвинова, 1

ул. Некрасова, 1

ул. Урицкого, 1

ул. Урицкого, 18

### Махачкала

ул. Дахадаева, 11

### Новороссийск

проспект Ленина, 23

ул. Рубина, 5

ул. Энгельса, 76

### Новосибирск

ул. Ленина, 10

### Норильск

ул. Талнахская, 79

### Саратов

ул. Астраханская, 140

ул. Степана Разина, 80

### С-Петербург

Загородный пр. 10

Лиговский пр. 107

Невский пр. 52/54

Василевский остров,

Средний пр. 46

### Челябинск

ул. Цвиллинга, 64



Revistronic  
Industrial Programs

